マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT シリーズ Vol.4

ALL ABOUT 龍虎の拳2™

©SNK1994

オール・アバウト・りゅうこのけん2

「龍虎2」が極限までおもしろくなる超情報を伝授！

知られざる秘密が今明らかに……
ゲーム・システム究極解析

エンディングまでよゆうッチ！
対CPU戦完全攻略

スーパーテクニック満載！
対戦プレイ勝利への道

必読！登場キャラクター直撃インタビュー

アニメ版「龍虎の拳」絵コンテ

●特別掲載●
龍虎の拳2全曲楽譜集

スタジオベントスタッフ・編

ひと味ちがう　マイコンBASICマガジンの別冊「ALL ABOUTシリーズ」インフォメーション

ゲーム・センターで大ヒットを記録，12月22日に発売されるネオジオ版は，予約分だけで完売確実と言われている，超人気格闘ゲーム 餓狼伝説SPECIAL 。そのすべてを網羅した一冊がついに登場する。

対コンピュータ戦攻略，対戦攻略は当たり前。SNK提供の秘蔵データを完全掲載し，ゲーム・システムの数々の謎を解き明かす。設定資料集，全曲楽譜集も完備。これを読まずして 餓狼SP は語れない!!

A5判240ページ／定価1,380円
スタジオベントスタッフ・編

好評発売中

ここまでやるか!? マニアも驚く充実度

ALL ABOUTシリーズ3

オール・アバウト 餓狼伝説スペシャル

●ゲーム・システム徹底解析
～餓狼SPのダメージ量に乱数は含まれていない！
キミもダメージ計算式をマスターしよう！

●NEO・GEOクラブSPECIAL
～全16キャラそれぞれにまつわる秘話をSNKが明かす！
「女性ファンが×××したいキャラNo.1」とは誰のこと？

●SNKスペシャル・インタビュー
～コンピュータのアルゴリズムの秘密は？
「ダックキングのアヒルの名前は○○○○○○」など爆笑話も満載！

●対CPU戦完全攻略
～地獄の難度と言われるこのゲームも，これでクリア確実！

●対戦徹底攻略
～対戦プレイで役立つ情報がギッシリ！

●設定資料集
～日米対応メッセージ・リスト，音声データ表，設定資料集など

特別掲載：『餓狼伝説SPECIAL』全曲楽譜集
アニメ『バトルファイターズ餓狼伝説2』絵コンテ

好評発売中！

ALL ABOUTシリーズ1

オール・アバウト・対戦格闘ゲーム

スタジオベントスタッフ・編
A5判／定価1,480円

ゲーム・センターで大人気の対戦格闘ゲームの魅力を満載。全9作品98キャラクターのデータを完全掲載！

■掲載ゲーム……●ストリートファイターIIダッシュターボ●ワールドヒーローズ2●餓狼伝説2●ファイターズヒストリー●マーシャルチャンピオン●ナックルヘッズ●餓狼伝説●ワールドヒーローズ●龍虎の拳

好評発売中

ALL ABOUTシリーズ2

オール・アバウト ぷよぷよ

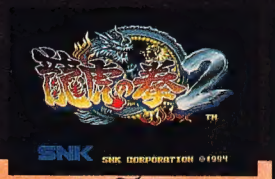
スタジオベントスタッフ・編
A5判／定価1,280円

大ヒット中のメガドライブ，アーケード，ゲームギア，ファミコン，PC-9801，MSX2各機種版に加え，12月にはスーパーファミコン版，その後にはPCエンジン版も登場して，ますます加熱する「ぷよぷよ」ブーム。本書は，そのすべての機種版に完全対応！

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL 03－3445－6111（大代表）

ALL ABOUT

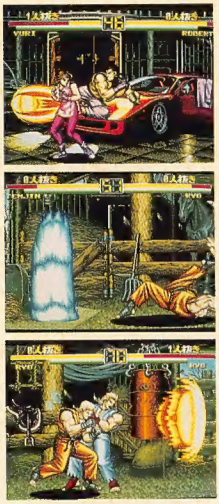
龍虎の拳2



ALL ABOUT 龍虎の拳2

プロローグ 4

さまざまな機種でプレイできる『龍虎の拳』 6



第 1 章 ゲーム・システム究極解析 7

操作方法 8
移動 9
ダメージと得点 10
気力 12
挑発 13
必殺技 14
超&隠し必殺技 15
投げ 16
受け身 17
気絶 18
ガード 19
キャンセル 20
リザーブ 20
連続技 21
ボーナス・ゲーム 22
カス技 24
飛び道具の打ち消し 26

第 2 章 全キャラクター完全ガイド 27

リョウ・サカザキ〜ギース・ハワード 28
エンディングPhotoギャラリー 80
爆笑/ スタッフ・ロール劇場 84
『龍虎2』の演出を研究する 87
こんなにあった!! ポスター&グッズ 90
テレビCM映像FILE 92
怪現象の部屋 94

CONTENTS

第3章 対CPU戦完全攻略 97
リョウ・サカザキ〜Mr.ビッグ 98
打倒ギース徹底研究 120

第4章 対戦プレイ勝利への道 125
リョウ・サカザキ〜Mr.ビッグ 126
スーファミ版『龍虎の拳』エンディング・ストーリー 174

第5章 潜入!! 龍虎ワールド 175
SNKインタビュー 176
音声のページ〜Voice List 180
『龍虎の拳2』超情報伝授 181
設定原画展覧会 186
日本語版&英語版メッセージ・リスト 190
アニメで楽しむ『龍虎の拳』 206
『バトルスピリッツ龍虎の拳』絵コンテ 210
龍虎の拳2全曲楽譜集 216
龍虎の闘技場 238
メイキング・オブ・ゲームビデオ『龍虎の拳』 240

キャラクター別索引

（表内に記載されているのは，それぞれが掲載されているページです）

	キャラクター・ガイド（第2章）	対CPU戦攻略（第3章）	対戦攻略（第4章）
リョウ・サカザキ	28	98	126
ロバート・ガルシア	32	100	130
ユリ・サカザキ	36	102	134
タクマ・サカザキ	40	98	138
如月影二	44	104	142
テムジン	48	106	146
ジャック・ターナー	52	108	150
リー・パイロン	56	110	154
キング	60	112	158
ミッキー・ロジャース	64	114	162
ジョン・クローリー	68	116	166
Mr.ビッグ	72	118	170
ギース・ハワード	76	(120)	——

STAFFより

☆山下　章

この本の編集作業をしている間，ある曲がずっとボクの頭の中を駆け巡っていた。「アへ暗いジムでサンドバッグたたいていると……」SNK開発のS氏は，絶対に作詞の天才だ。

☆山中直樹

なぜかは知らないが，「く」を打つべきときに，「う」を押してしまうことが山ほどあった。器量錬練の行にベノムスト雷雨が大魚錬練の行で他馬・サカザキ。

☆石井弘一

『龍虎2』本も後半になると，人の原稿を見ては「うそぶ〜」がないかと赤を入れる毎日。ふと気がつくと，ボクは赤ペン先生になっていた。進研ゼミで雇ってくれないかなぁ〜。

☆板場利光

今回も，多くの人に協力してもらいました。全員の名前をあげることはできませんが，僕は決して忘れません。「あなたたちがいたからこそ，この本は完成したのです」。

☆小石朋仁

解析班，なのだろうか。今回はいろんなコトに首突っ込んでたら，そのまんまそれらの担当になっていた。で，データ解析にのめり込んでいたら締切が……ぐったり（死にたて）。

☆安部理一郎

初の大仕事。ゲームでここまで疲れたのは，はじめてです。対戦やって，原稿書いて，写真撮って。そうか，これが狼も眠れない「過労伝説〜」……はうっ，オチがないっ。

☆大出綾太

「龍虎2」にギースが登場するのを最初に知ったのは，94年正月の福岡ドームのイベント。その事実と外野フェンスのあまりの高さに衝撃を受けたのが『龍虎2』の一番の思い出。

☆仲　みゆき

「格闘ゲーム」「ぷよぷよ」「餓狼スペ」そして「龍虎2」と，オールアバウト・シリーズもこれで4作目。読者のみなさん，ありがとう！　おともだちにも教えてあげよう！

編集：スタジオベントスタッフ
（山下　章／山中直樹／大出綾太／仲　みゆき）

制作スタッフ：石井弘一（対戦担当），板場利光（CPU戦担当），小石朋仁（ギース，連続技ほか多数担当），宮崎良太（対戦協力），安部理一郎（対戦担当），押田隆太（CPU戦協力），煌竜（ビッグ担当），中村京子（編集協力），清水秀晃（対戦協力），香理来子

採譜：古川　宗，野平賢一

デザイン：南　博文，鈴木雅彦（Graph House），藪ふく子，JC²

協力：㈱SNK，サイトロン&アート㈱，キングレコード㈱，㈱キョーワインターナショナル，㈱セガ・エンタープライゼス，㈱ハドソン，ケイ・アミューズメントリース㈱

SPECIAL THANKS：㈱SNK『龍虎の拳2』開発チーム&広報御一同，COYANKEE

制作：マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT 龍虎の拳 2

1994年5月31日第1刷発行　　定価1,380円（本体1,340円）

© 1994　Printed in JAPAN

スタジオベントスタッフ・編
発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141　東京都品川区東五反田1−11−15
電話　(03)3445-6111
振替　東京5−51961
印刷　奥村印刷㈱

落丁・乱丁はお取り替えいたします。

「キング・オブ・ザ・ファイターズ」に

龍虎の拳1

何者かにさらわれた妹のユリを救うため，リョウとその親友ロバートが闘いの旅にでる。つぎつぎと現われる強敵を打ち破り，最後に相対したのは〝不敗の格闘家〟Mr.カラテ。激戦に勝利したリョウがとどめの覇王翔吼拳を放とうとしたそのとき，ユリが叫んだ……。

▲あまりにも有名な『龍虎1』のエンディング。非常にインパクトが強かった

龍虎の拳2

Mr.カラテの正体は，リョウの父タクマだった。娘のユリを人質にとられ，しかたなくMr.ビッグの命令にしたがっていたのだ。それから1年後……。

サウスタウンにて異種格闘技戦の大会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」が開かれることになった。自らの実力を試すため，リョウたちは大会への参加を決意する。その中には，護身術の一環として極限流空手を学びはじめたユリの姿もあった。

はたして優勝するのは誰か？　大会の影で暗躍する男とは……？

Check Check

ユリの成長

各機種版ごとに少々表情がちがう「龍虎1」でのユリ。しかし，その程度の変化は，『龍虎2』での成長にくらべたら微々たるもの。一格闘家に転身したユリは，不知火　舞も顔負けの「世界一！」ポーズまでキメてくれるのだ。ああ，女性って1年でこんなに変わるものなんですね……。

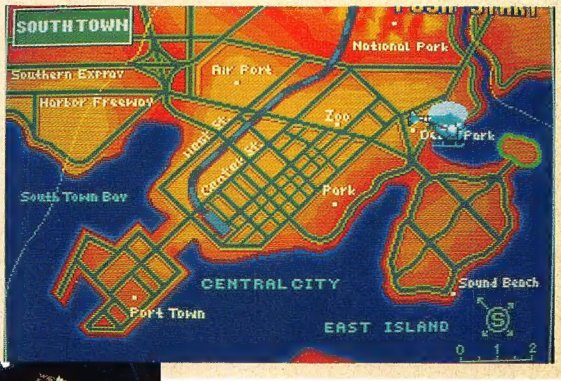
ネオジオ版『龍虎1』

スーパーファミコン版『龍虎1』

命知らずの強者たちが集結した!!

闘いの舞台はサウスタウン

「キング・オブ〜」が開催されるのは，欲望と陰謀がうずまく危険な街，サウスタウン。『龍虎の拳』も『餓狼伝説』も，この街での物語なのだ。



餓狼伝説SPECIAL

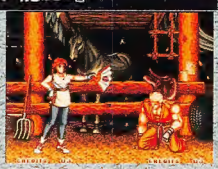
『龍虎2』の闘いのあと，年1度の開催が決定した「キング・オブ〜」。そのうちの1回が『餓狼伝説』であり，翌年の回が『餓狼2』だったのだ。そして，闘いのオールスター戦『餓狼伝説SPECIAL』には，リョウがゲスト出演。『龍虎』と『餓狼』のつながりは…？

◀『餓狼SP』ではリョウとギースが闘う！

メガドライブ版『龍虎1』

PCエンジン版『龍虎1』

ネオジオ版『龍虎2』



さまざまな機種でプレイできる『龍虎の拳』シリーズ

「100メガショック・シリーズ」といえば，ネオジオを現在のブームに導いた立役者。その第1弾として登場した『龍虎の拳』は，ユーザーからの高い人気を集め，メジャーな家庭用ゲーム機につぎつぎと移植されていった（X68000版も魔法ソフトから発売予定）。

94年2月3日にMVS（アーケード）版が登場した『龍虎の拳2』も絶好調。なにしろネオジオ版の初期予約本数が，あの『餓狼伝説SPECIAL』を上回ったというからオドロキだ。いずれかの家庭用ゲーム機に移植されるのも，決して遠い日のことではないだろう。

龍虎の拳

■ネオジオ版（102メガ）
■SNK　■28,000円
■92年12月11日発売

龍虎の拳2

■ネオジオ版（178メガ）
■SNK　■29,800円
■94年3月11日発売

■スーパーファミコン版（16メガ）
■ケイ・アミューズメントリース　■9,800円
■93年10月29日発売

■メガドライブ版（16メガ）
■セガ・エンタープライゼス　■8,800円
■94年1月14日発売

■PCエンジン版（要アーケード・カード）
■ハドソン　■6,900円
■94年3月26日発売

アニメビデオも発売中!!

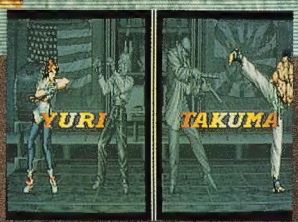
93年12月23日にテレビ放映されたアニメ『バトルスピリッツ龍虎の拳』も，これまた好成績を記録した。そのビデオとレーザーディスクが，キングレコードからさっそくお目見えだ。どちらも価格は4,800円。サントラCD『バトルスピリッツ龍虎の拳・SOUND ACTION』も同時発売されている。リョウたちの活躍をもう一度楽しもう！（→206ページから特集があるぞ!!）

第1章

合言葉は「ここまでやるか!?」

ゲーム・システム究極研究

「龍虎2」のダメージ計算式は？　必殺技のコマンド入力の受付時間は？——なとなど，ふつうにゲームをプレイしているだけではわからないような情報を，SNKの協力を得て徹底解説していくぞ。「オール・アバウト・餓狼伝説SPECIAL」と読みくらべれば，同じSNKの格闘ゲームでも「龍虎」と「餓狼」がどれほど異なった作品なのかが理解してもらえるはずだ。



操作方法

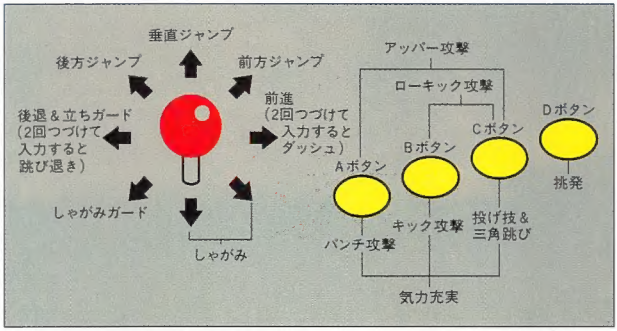
『龍虎2』の操作は，右図のような8方向レバー＋4ボタンで行なう。特殊攻撃の操作については，それぞれのページを参考にしてほしい。

AorBボタンを単独で押すと，Aボタンならパンチ，Bボタンならキック攻撃を仕掛けることができる。また，ボタンを押してから0.13秒以内に離すと「弱」，0.13秒以上押しつづけると「強」というように攻撃内容が変化するぞ。

Cボタンは，投げ技や三角跳びのほか，押しつづけて気力充実を行なうことができる。また，Cボタンを押しながらAorBボタンを押すと，Aボタンならアッパー，Bボタンならローキックという2種類の特殊攻撃が可能になる。

さらに，相手が投げの間合いにいないときのCボタンは少し特殊だ。0.33秒以上押しっぱなしなら気力充実だが，その前にボタンを離すと，直前に使用していたボタンの弱攻撃がでる。これらの攻撃は，その基本技と同じように，立ち(近距離／遠距離)，しゃがみ，ジャンプといった状態で攻撃内容が変化するぞ。ただし，だからといって，リョウがAボタンを押したあと，⬇↘➡＋「Cボタン離し」をしても，虎煌拳にはならないので注意しよう。

補足として，ラウンド開始直後のCボタン離しはパンチになっていること，Cボタンを使った特殊攻撃(気力充実，投げ，アッパー，ローキック，三角跳び)のあとは，「Cボタン離し」をしても基本技がでないことを追記しておく。



ボタンを押している長さが

強攻撃＝0.13秒以上

『龍虎2』ならではの特殊な操作

アッパー攻撃

アッパーの特徴は，外見どおり対空攻撃になること，ヒットした相手がダウンすることだ。でも，キャラによっては，もっと有効な対空攻撃があるので，地上の相手を転ばせる手段として考えたほうがいいかも。

▲アッパー攻撃は立った状態でなければ仕掛けられない

ローキック攻撃

ローキックは，名前のとおり下段攻撃で，しゃがみガードでしか防げない。また，足先に食らい判定がないのが魅力だ。ただし，ミッキーとビッグのローキックでは転ばせることができないので注意しよう。

▲ジャックとリーの遠距離ローキックは立ちガードでもOK

三角跳び

ジャンプ中に頂点付近でCボタンを押すと，画面端という壁を利用して「三角跳び」を行なう。その条件は以下のとおり。

・画面端にいること
・後方ジャンプをしていること

▲これが三角跳びの瞬間。しかし，ミッキーとビッグだけは三角跳びができないのだ

移　動

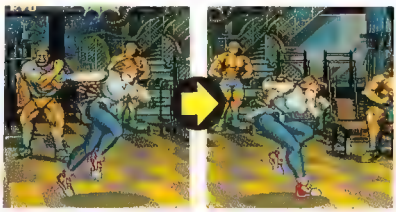
使用キャラの移動方法には，従来の対戦格闘ゲームと同じシステムを採用している。左ページの図を参考にしよう。下の表には，キャラごとの移動能力差をまとめておいたぞ。

では，特殊移動であるダッシュと跳び退きについて説明しよう。ダッシュを行なうには，２回連続でレバーを前方(➡)に入力すればOK。おぼえておいてほしいのは，途中で関係ない方向(進行方向とニュートラル以外)にレバーを入れてはいけないということ。つまり，前方→少し離す→前方という感じで入力しないとダッシュしないわけだ。しかも，何らかのボタンが押されていると，レバー入力が正しくても，ダッシュできないので注意しよう。

跳び退きに関しては，レバー方向が後方(⬅)になる以外，ダッシュと同じ。操作の関係上，ガード操作と兼用になってしまうが，優先順位は跳び退きのほうが高くなっている。

なお，ダッシュと跳び退きは，何らかのボタンを押すか，レバーを関係ない方向(進行方向とニュートラル以外)に入力すれば，移動の途中でもキャンセルできるぞ。

ダッシュ



高速移動以外の能力はないが，相手の不意をつけるので，ダッシュ→投げという連係が有効。ロバートならダッシュ＋Bボタンで特殊攻撃が可能だ。

跳び退き

基本的には相手との間合いを開けたいときに使用する。『サムライスピリッツ』や『餓狼SP』のような無敵状態は存在しないので注意したい。

キャラ名	前進速度	後退速度	ジャンプ滞空時間	ジャンプ距離	ダッシュ速度	ダッシュ距離	跳び退き速度	跳び退き距離
リョウ	5	5	5	5	6	8	5	5
ロバート	5	5	5	5	5	5	4	5
ユリ	8	8	5	7	7	6	7	5
タクマ	7	7	4	5	6	8	5	5
如月	5	5	5	6	5	7	5	5
テムジン	5	5	4	5	4	5	4	5
ジャック	3	5	3	3	4	6	3	3
リー	9	9	5	6	5	6	4	5
キング	5	5	4	6	4	5	4	5
ミッキー	5	5	4	6	5	5	4	5
ジョン	5	5	5	4	5	5	5	5
ビッグ	5	5	5	4	4	7	4	5
ギース	5	5	7	7	6	5	6	3

※表内の数値は10段階評価によるもので，5 を標準とします。

相手に与えるダメージと得点

『龍虎2』の登場キャラには「耐久値」という内部パラメータが設定されており，この値が低ければ受けるダメージも低くなる。その計算式と耐久値が変化する条件は，下のとおり。耐久値は2種類の条件で細かく変化していく。

また，必殺技をガードしたとき（ケズリ）のダメージも，あらかじめ設定されたケズリ値から，通常ダメージと同じ計算式で算出される。だから，ジョンのアトミックスマッシュは，メガスマッシャーより攻撃値が高いのにケズリ値は低い，なんてこともあるわけ。（→各技の攻撃値，ケズリ値は第2章）。

［耐久値データ表の見かた］

●体力ゲージ量……最大128ポイント（対2P戦時）ある体力を16段階（8ポイントずつ）に分類したもの。残り体力が0～8ポイントなら「0」，121～128ポイントなら「F」の欄に書かれた数値が適用されるわけだ。なお，対CPU戦での初期体力は96ポイントなので，「B」欄の数値が適用される。

●ゲームレベル……プレイしているモードに応じて，各欄の数値が適用される。「VS」が対2P戦，「レベル1～3」はCPU戦のレベル1～3，「レベル4」はCPU戦のレベル4～8。ただし，そこに書かれている数値はCPUキャラの耐久値で，プレイヤー・キャラの耐久値は，つねに「レベル2」のものが採用されている。

相手に与えるダメージ量＝各技の攻撃値×相手の耐久値（%）

※小数点以下切り捨て

超複雑な得点システム

『龍虎2』の得点システムの特徴と言えば，必殺技でケズっても点数が加算されることだろう。その計算式は以下のとおりで，上のダメージ計算式よりもさらに複雑になっているのだ。

ただし，計算すればわかることだが，「各技の攻撃値」が式に組み込まれているとは言っても，どんな技をヒット（あるいはケズり）させようが，「各技の基本得点」にくらべてたいした差はでない。ということは，攻撃力が小さく，なおかつ基本得点の高い必殺技で，相手の体力をできるだけケズっていくのが，ハイスコアへの近道ということになる。

また，従来の対戦格闘ゲームでは，継続プレイしたり，途中乱入されると，その回数を証明するため，無条件で1点が加算された。しかし，『龍虎2』では，継続や乱入ではなく，隠し必殺技をヒットさせるごとに，ボーナスとして1点が加算されるのだ。スコアを見れば，そのプレイで成功した隠し必殺技の回数が確認できるぞ。

得点＝各技の攻撃値×相手の耐久値（%）÷4×10＋各技の基本得点

※この部分の小数点以下切り捨て

全キャラ耐久値データ

では，ギースを含めたキャラごとの耐久値を一挙に公開しよう。表の見かたについては，上の本文にて説明しておいた。とは言っても，ややこしいことには変わりないので，キャラ名の横に短評を加えた。愛用キャラが有利か不利かを判断する目安にしてほしい。

ギース

とにかく耐久値が高い。初期状態でダメージを半分にしてしまうのだ。

		体力ゲージ量															
		F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	70	70	70	70	60	60	60	60	50	50
	レベル1	65	65	65	65	60	60	60	60	55	55	55	55	50	50	50	50
	レベル2	60	60	55	55	55	50	50	50	45	45	40	40	40	35	30	30
	レベル3	60	60	55	55	45	45	45	40	40	40	40	38	38	35	30	30
	レベル4	55	55	45	45	45	40	40	40	35	35	35	35	30	30	28	28

リョウ

平均型。ロバート，影二，ジョンもこの数値に設定されている。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 1	80	80	80	80	80	70	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
レベル 3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
レベル 4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

ロバート

リョウと同じ数値に設定されている。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 1	80	80	80	80	80	70	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
レベル 3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	35	35	35
レベル 4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	35	35	35

ユリ

対2P戦はリョウよりわずかに弱いが，CPU戦になると立場が入れ替わる。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	80	80	80	75	70	70	65	60	50	50
レベル 1	75	75	75	75	75	75	70	70	65	65	55	55	45	45	40	40
レベル 2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	45	45	40	40	40
レベル 3	65	65	65	65	60	60	60	60	55	55	50	50	48	48	40	40
レベル 4	63	63	63	63	58	58	58	58	53	53	48	48	43	43	38	38

タクマ

対2P戦はリョウと同じ数値だが，CPU戦ならリョウよりも少し強くなる。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	30	30
レベル 2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
レベル 3	65	65	65	65	65	65	60	60	56	53	50	50	50	40	32	32
レベル 4	65	65	65	65	65	65	60	60	56	53	50	50	50	40	32	32

影二

リョウと同じ数値に設定されている。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 1	80	80	80	80	80	70	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
レベル 3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
レベル 4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

テムジン

対2P戦，CPU戦とも，全体的にリョウより強めに設定されている。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	50	50	50
レベル 1	80	80	80	80	75	75	75	75	70	70	70	70	45	45	45	45
レベル 2	60	60	60	60	55	55	55	55	50	50	50	50	40	40	40	40
レベル 3	58	58	58	58	52	52	52	52	47	47	47	47	36	36	32	32
レベル 4	58	58	58	58	52	52	52	52	47	47	47	47	36	36	32	32

ジャック

対2P戦では最強を誇る。CPU戦になればテムジンより少しだけ弱くなるが。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	75	75	75	75	70	70	70	60	60	60	55	55	50	50	45	45
レベル 1	80	80	80	80	75	75	75	65	65	65	60	60	65	65	50	50
レベル 2	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35
レベル 3	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35
レベル 4	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35

リー

CPU戦ならリョウより強いが，対2P戦では悲しいぐらい弱いのだ

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	80	80	75	75	75	70	70	65	65	60	60
レベル 1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	65	65	60	60	60	50	50
レベル 2	80	80	80	80	70	70	60	60	60	60	55	55	50	50	40	40
レベル 3	72	72	72	72	62	62	52	52	52	52	47	47	42	42	35	35
レベル 4	72	72	72	72	62	62	52	52	52	52	47	47	42	42	35	35

キング

一見，リョウと同じに見えるが，レベル1の設定が少しだけちがうのだ。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 1	90	90	90	90	90	90	85	85	80	80	75	75	70	70	60	60
レベル 2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
レベル 3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
レベル 4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

ミッキー

キングと同じ数値に設定されている。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 1	90	90	90	90	90	90	85	85	80	80	75	75	70	70	60	60
レベル 2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
レベル 3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
レベル 4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

ジョン

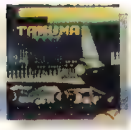
リョウと同じ数値に設定されている。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 1	80	80	80	80	80	70	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
レベル 2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
レベル 3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
レベル 4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

ビッグ

対2P戦，CPU戦ともにナンバー2という耐久値を誇る。強いわけだ。

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	70	70	70	70	65	65	65	65	60	60	60	60	55	55	50	50
レベル 1	65	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
レベル 2	65	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
レベル 3	65	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
レベル 4	65	65	65	65	65	65	60	60	48	45	43	43	33	30	30	30



気　力

必殺技を使用すると，既定量の気力が消費される。これが，『龍虎』シリーズの特徴である気力システムだ。

体力とちがって，気力はゼロになっても負けにはならない。しかし，気力が減っていくと，必殺技の性能が弱体化してしまうのだ。

右の写真にもあるように，必殺技の性能（レベル）は，使用時の気力ゲージの色に対応する。だから，気力の残量が33（黄色）しかないときに，消費気力が40の必殺技を使っても，ちゃんとレベル2の技がでてくれるぞ。

なお，気力の最大値は体力と同じく，対2P戦時＝128ポイント，対CPU戦初期状態＝96ポイントとなっている。

多　技LV1（128～65）

▲気力ゲージが緑なら，こんなに大きな弾を発射できるのだが……

中　技LV2（64～33）

▲黄色になると，弾が小さくなり，しゃがんだ相手には当たらなくなる

少　技LV3（32～0）

▲赤色になると，弾そのものが出現しなくなってしまうのだ。大ピンチ!?

気力を回復させる方法

気力は時間が経過するごとに自然回復するが，A～Cボタンのいずれかを押しつづければ，もっと速く回復（気力充実）できる。ただし，ボタンを押してから気力充実をはじめるまで，0.33秒間のブランクが必要。しかも，気力充実中は無防備になってしまう。

気力充実ポーズは，そのボタンを離すか，レバーを入力すれば，即座にキャンセルできるぞ。ただし，気力の回復作業は最初からやり直し。

右の図は，回復能力の個人差をメーカーの資料から転載したものだ。表を見ると，対2P戦では「人間の」データが適用されるはずだが，実際にプレイすると明らかに回復能力に個人差がある。これは，「回復のアクションのスピードに差があるから」なんだそうだ。

◀A or Bボタンで気力充実を行なうと、直前に強攻撃がでてしまう。よって、ふだんはCボタンで

キャラ名	人間の場合		COMの場合	
	自然回復	ボタン回復	自然回復	ボタン回復
リョウ	0.9	38.4	1.4	40.3
ロバート	0.9	38.4	1.4	40.3
ユリ	0.9	38.4	1.4	40.3
タクマ	0.9	38.4	1.8	44.0
如月	0.9	38.4	0.9	38.4
テムジン	0.9	38.4	0.9	38.4
ジャック	0.9	38.4	0.9	38.4
リー	0.9	38.4	0.9	38.4
キング	0.9	38.4	0.9	38.4
ミッキー	0.9	38.4	0.9	38.4
ジョン	0.9	38.4	0.9	38.4
ビッグ	0.9	38.4	1.8	44.0
ギース	0.9	38.4	3.7	57.2

注）ギースをプレイヤー・キャラとして使用することはできません。

挑　発

相手の気力を減らせるが……

気力充実とは逆に，相手の気力を減らすアクションが挑発だ。減らせる気力の量には，わずかながら個人差があるので，右の表にまとめておいた。ただし，挑発は気力充実ほど重要な存在ではない。なぜなら，右下の写真や以下のような実例があるからだ。

相手の気力を挑発で奪い取って，隠し必殺技を封じることにしよう。隠し必殺技の消費気力は96だから，挑発で相手の気力をその数値以下にすればいい。そうすれば，たとえコマンド入力に成功しても，隠し必殺技は絶対にでない。ところが，挑発を使用して（Dボタンを押して）から，相手の気力が減りきるには約0.3秒の時間が必要なのだ。つまり，挑発することができても，気力が96未満になる前に相手のコマンド入力が完成すると，ちゃんと隠し必殺技がでてしまう。

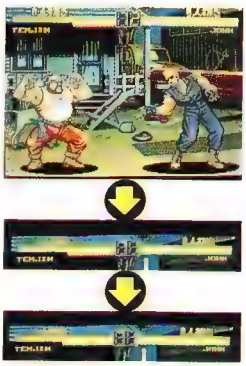
ちなみに，挑発ポーズによっては，食らい判定の位置が前方or後方にズレる場合がある。詳細は以下のとおりだが，役には立たないだろう。

●前方にズレる……リョウ，ユリ，ジャック，ミッキー，ジョン

●後方へズレる……ロバート，影二，ビッグ，ギース

●とくに変わらず……タクマ，テムジン，リー，キング

挑発VS気力充実



◀いくら挑発しても，気力充実スピードのほうが圧倒的に速いため，焼石に水なのだ

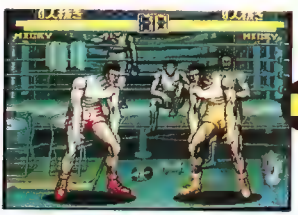
挑発で減らせる気力の量

キャラ名	減らせる量
リョウ	32
ロバート	32
ユリ	32
タクマ	32
如月	32
テムジン	32
ジャック	32
リー	32
キング	32
ミッキー	32
ジョン	32
ビッグ	32
ギース	40

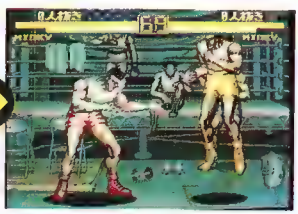
キャンセルもできる

挑発の難点は硬直時間の長さにある。たしかに，挑発を開始すれば，途中で反撃されても，右上の表にある量を確実に減らすことができる。が，どのキャラも挑発ポーズが1秒以上あるために，使うのを敬遠されがちだ。

ところが，挑発してから0.8秒経過すれば，レバーorボタンを入力することによって（あらかじめ入れっぱなしにしておいてもいい），挑発ポーズを途中でキャンセルすることが可能だ。この0.8秒は，すべてのキャラに共通している。ポーズが長いから硬直時間も長いということはないぞ。



▲ミッキーの挑発。ここで2P側だけレバーを↓に入れておくと……



▲挑発開始から0.8秒経過すれば，このようにキャンセルできるのだ

ワンポイント　ゲージの色

気力ゲージの色は，残量によって3段階に変化する。必殺技の性能は，それぞれの色によって異なるため，自分のものだけでなく，相手のゲージの色にも気を配ったほうがいいだろう。

赤……レベル1（0～32）

黄……レベル2（33～64）

緑……レベル3（65～128）

レベルの変化による影響については，第2章の必殺技一覧表を参考にしてほしい。

128～65　64～33　32～0

必　殺　技

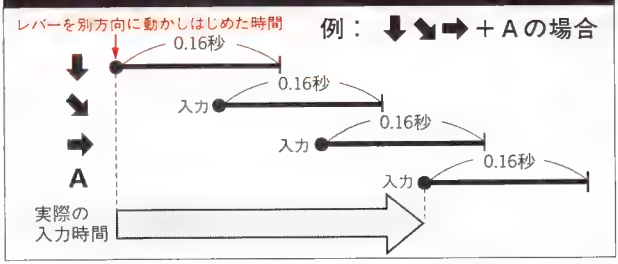
コマンド入力の受付時間について

ここでは，必殺技の操作方法（コマンド）について説明しよう。『龍虎2』におけるコマンドの受付時間は，右のようになっている。要するに，0.16秒以内につぎのコマンドを入れないと最初からやり直しになってしまうわけだ。このシステムは，すべての必殺技コマンドに共通している。

ただし，コマンドが↓↘→の場合，最初（↓）だけは入れっぱなしの状態から入力を開始してもいい。また，0.16秒以内なら，途中で関係ない方向にレバーを入れても，受付自体はキャンセルされないのだ。

そして，ボタンを押すときに注意したいのが，押しっぱなしにしてはいけないということ。と言うのも，ボタンを押しつづけると，0.13秒が経過するまでは「ボタンが押されていない」ことになり（→8ページ：強の基本技の項を参照），受付時間をオーバーする可能性があるからだ。強ボタンでも弱ボタンでも必殺技の性能は変わらないから，一瞬だけ押すようにしよう。

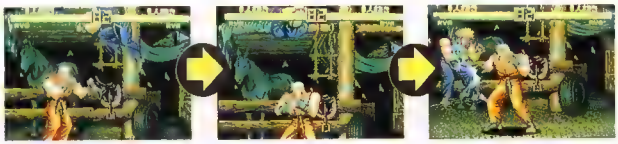
1コマンドの受付時間＝0.16秒



相手が自分の中心線をこえた場合の入力

コマンド入力で注意すべきは，自キャラの向きによって，コマンドが左右対称に入れ替わること。つまり，「↓↘→」というコマンドは，常に「下→前方斜め下→前方」にレバーを入れることを意味するのだ。少々ややこしいが，ガードの項（→19ページ）でも，その重要性を説明してあるので参考に。

では，コマンド入力の途中で相手が自分の中心線をこえた（跳び越えた）場合，どうやってコマンドを完成させればいいのかを，リョウの閃烈拳で解説しよう。まず，相手が跳び越えて，自分が振り向くまでレバーを→に入力しておこう。すると，向きが入れ替わったことにより，自動的に「前方→後方」というコマンドが成立するのだ。あとは，レバーを←（前方）に入れてボタンを押せば，めでたく閃烈拳がでる。結論を言えば，自キャラが振り向いたら，コマンド入力を左右対称に切り替えなきゃいけないというわけだ。



▲ここで「前方」のコマンドが入力される　▲自キャラが振り向いて「後方」のコマンドが成立　▲あとは←＋AボタンでOKだ。ちょっと得した気分

コンビネーション必殺技

ビッグとギース以外のキャラは，↓↙←＋ボタン（AかBかはキャラによる）でコンビネーション必殺技が仕掛けられる。その特徴は，①必殺技なのにケズることができない，②気力がなくても，攻撃値は劣化しない，③キャラによっては，連続技になるならないの差がある，といったところ。

▲影二のコンビネーションは連続技にならないが，ラッシュとして使うと強いぞ

超必殺技

絶大な威力を誇る超必殺技。しかも威力があるだけでなく，ジョンのメガスマッシャーや影二の斬鉄波をはじめ，実用性の高いものが多いので，確実に使いこなしていきたいところだ。

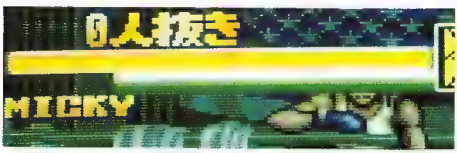
超必殺技を使うには右のような条件が必要となる。

超必殺技をだすための条件
①気力の値が96以上
②ボーナス・ゲームの「超必殺技伝授」に成功していること(対CPU戦のみ)

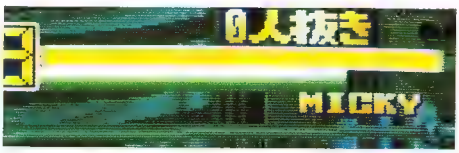
①については，それが超必殺技の消費気力だという単純な理由。下に，気力がどれだけあれば超必殺技がでるのか，その目安にするための写真を載せておいた。対2P戦で言えば，1P側が「○人抜き」の「○(数字)」と「人」の間，2P側が「抜」と「き」の間が「気力＝96」の境界線になっている。それよりも気力が多ければ超必殺技がでて，少ないとダメなわけだ。なお，対CPU戦に関しては，百万と千万のケタの間が境界線になっている。

気力が足りないのに超必殺技のコマンドを入力した場合，どんなことが起きるのかは，カス技の項(→24ページ)で触れているので参考にしてほしい。

②については前作どおり。超必殺技伝授の詳細は，23ページにて。



▲1P側はこの位置。対CPU戦，対2P戦ともに，上下の文字との位置関係をおぼえておくといいだろう



▲2P側はこの位置。こんなのいちいち，おぼえてられっかという人は，いさぎよく気力を満タンにしたほうがいい

隠し必殺技

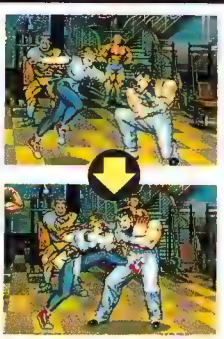
もっぱら，奥義とか秘技とか呼ばれているが，正式名称はご覧のとおり。超必殺技と同じように条件がそろわないと使用できないが，攻撃力は超必殺技を上回るぞ。また，対CPU戦の初期段階から使えるのも魅力だ。なお，②の「ジャックをのぞく」は，隠し必殺技の消費気力がジャックだけ97に設定されているため。対CPU戦では，ボーナス・ゲームで気力の上限を増やさないと使用できないのだ。

話は変わるが，「龍虎2」の必殺技は以下の5タイプに分類できる。

①飛び道具……虎煌拳など
②突進……極ナックルパートなど
③投げ……蒙古雷撃弾など
④バリア……流影陣など
⑤吸い込み……翔乱脚など

隠し必殺技をだすための条件
①体力の値が32以下
(ゲージの枠が点滅した状態)
②気力の値が96以上(ジャックをのぞく)

それに加えて，隠し必殺技になると「乱舞」というタイプが追加される。これは，リョウの「龍虎乱舞」から命名されたもので，前方にダッシュ移動して，その範囲内にいる相手をガードの有無にかかわらず攻撃するというもの。雰囲気は投げタイプに近いが，ダッシュ中に反撃を受ける可能性があること，技によっては空中の相手にも有効(ユリの飛燕鳳凰脚，リーの華中飛猿爪)というのが大きなちがいだろう。



◀ジャック，ビッグ以外は最初にスキがあるため反撃&回避されやすい。相手が転んだときに仕掛けるといいだろう

投　げ

投げ技の最大の特徴は，操作した瞬間に技を仕掛けられること。その種類は右の三つに分類できる。それぞれの操作方法については以下のとおり。

●地上投げ……相手に接近しているときに，レバーを➡か⬅に入れながらCボタンを押す。ただし，テムジンだけは⬆or⬇＋Cによる投げ技が可能。

●空中投げ……自分と相手が空中にいて，かつ接近状態でCボタンを押す。レバーは入れても入れなくてもいい。

●必殺技投げ……地上投げと同様，相手に接近してから必殺技コマンドを入力する。

補足だが，相手を投げ飛ばす方向は，基本的には自キャラが向いているのと逆方向になっている。ただし，投げ技をキメるだけのスペースがない画面端付近では，画面中央に向かって投げるので注意しよう。

投げの種類

① 地上投げ

全キャラ使用可能。ガードしたり，攻撃を食らって固まっているキャラは投げられない。

② 空中投げ

ユリ，ジャック，リーが使用できる。ジャンプ直後，着地直前だと仕掛けられない。

③ 必殺技投げ

ジャック，テムジンで可能。唯一，下で紹介した固め投げやキャンセル投げが可能な技。

▲投げ技の範囲は密着状態から少し離れたところまで

▲レバー＋Cボタンを入力した瞬間に技を仕掛ける

▲投げたあとの硬直時間はキャラによってまちまちだ

『龍虎２』での特殊な投げ

固め投げ

必殺技投げは，ガードしたり，攻撃を食らって硬直しているキャラも投げることができる（普通の投げ技はできない）。だから，技のもどりが速い攻撃や，ジャンプ攻撃を当てた直後に投げることも可能なのだ。相手は絶対に反撃できない。

◀相手に近づいて立ち弱キックを当てる

◀相手の硬直が解ける前に必殺技で投げる

当て身投げ

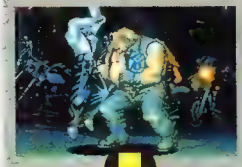
『龍虎２』では，相手が攻撃で伸ばしてきた手足（攻撃判定，食らい判定）も投げることができる。もっとも，攻撃＆食らい判定が存在する時間と投げ技の有効時間は一瞬なので，意図的にやるのはキツい。でも，CPUは龍虎乱舞も投げてしまう。

◀テムジンの目前に飛燕疾風脚が迫る!!

◀と思ったら……。空中投げも有効だ

対空投げ

ジャンプ直後や着地直前のキャラも地上から投げられる。意図的にやるのはむずかしいが，これで「ジャンプでは投げ技が回避できない」ことが理解できるだろう。ちなみに，吸い込み系の必殺技（翔乱脚など）でも似たようなことが可能だ。



◀猛攻に耐えきれず，跳んで逃げるが……

◀結局は引きずり降ろされてしまう

受け身

投げ技を仕掛けられたとき，A～Cボタンのいずれか(Dボタンは対象外)を押すと，投げられたキャラが受け身をとり，ダメージを大幅に減らすことができる。

が，ただボタンを押せばいいわけではない。というのも，相手につかまれて（投げ技の開始）から，受け身の範囲に入る前にボタンを押すと，以後そのボタンはいくら押しても無視されてしまうからだ。つまり，1回の投げ技につき，ボタンが押せるのは，1回×3(A～Cボタン)＝3回まで。あくまで，タイミング重視の一発勝負なのだ。

▲相手につかまれている間は，受け身がとれない

▲相手の手から身体が離れたら，ボタンを押そう

▲すると，こんなポーズになって受け身をとるぞ

地上からの高さが
受け身のとれる範囲＝64ドット以内

受け身時のダメージ

受け身によって緩和されたダメージ量は，下の計算式から算出される（おおよそ通常ダメージの¼）。

投げケズリ値については右の表にまとめておいた。スキが多くて投げられやすいジャックと，耐久値の一番弱いリーだけは，数値が低く設定されている。また，受け身のとれないつかみ技しか持っていないミッキーには，投げケズリ値は用意されていない。

受け身時のダメージ＝投げケズリ値×耐久値(%)
(→P.10)

各キャラの投げケズリ値

キャラ名	投げケズリ値
リョウ	9
ロバート	9
ユリ	9
タクマ	9
如月	9
テムジン	9
ジャック	8
リー	8
キング	9
ミッキー	受け身をとれる投げ技なし
ジョン	9
ビッグ	9
ギース	9

受け身のとれる技，とれない技

受け身をとるには，上記の範囲と自キャラが相手の手から離れている（空中にいる）ことが前提となる。

だから，相手の手から離れて一瞬で地面にたたきつけられる投げ(タクマ，ジャックなど）や，高い位置から投げるので地面からの高さがわかりにくい投げ（影二など）は，受け身がとりにくいと考えていいだろう。

とは言っても，つかまれてからボタンを押すまでのタイミングは，投げ技によって異なるので，このあたりは慣れようとしかコメントできない。

そこで，ボタンの押しかたとしてオススメしたいのが，A→B→Cというようにボタンを少しズラしながら押す方法。これなら，多少タイミングが合わなくても，ほかのボタンがフォローしてくれるので，受け身がとりやすくなるはずだ。押しっぱなしや連打は役に立たないので注意しよう。

なお，ユリのいづな落とし（空中投げ），テムジンのウーラ（しゃがみ投げ），ミッキーのつかみボディブロー（地上投げ），そして必殺技と隠し必殺技による投げは，絶対に受け身がとれないようになっている。これらの投げは極力食らわないようにしたい。

気　絶

キャラが気絶する条件

多くの対戦格闘ゲームでは，気絶ポイントが一定数値まで蓄積すると，そのキャラが気絶するようになっている。『龍虎２』で気絶ポイントの対象となるのは，各技に設定された「攻撃値」。３秒以内に攻撃値73以上を食らうと，気絶したことになるのだ。攻撃値については，第２章の技一覧表に掲載されているが，平均値は以下のとおり。

弱攻撃……８（遠近，空中）
強攻撃……20（近），12（遠，空中）
投げ技……38
アッパー，ローキック……12
必殺技……36（レベル１），20（レベル２），10（レベル３）
超必殺技……65
隠し必殺技……100

なお，投げ技やアッパーのようなダウン特性のある技で蓄積ポイントが73以上になった場合は，ダウンが優先される（気絶しない）。

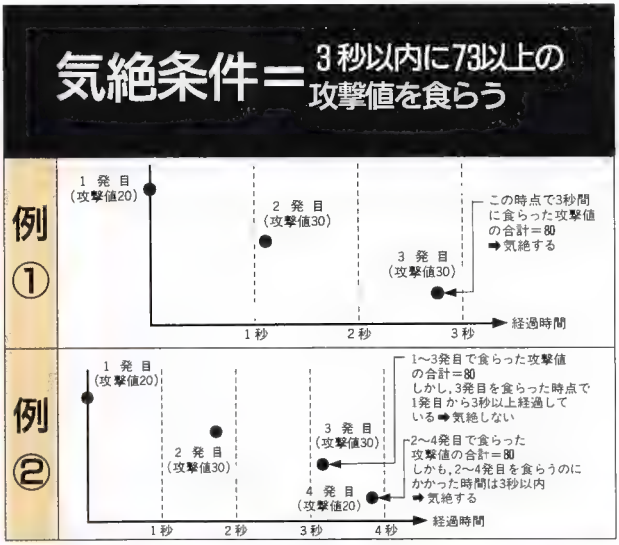
●補足：ダウンの条件

攻撃を食らったキャラが倒れ，転ばせ技（しゃがみ強キックなど）を食らったときよりも，間（１秒ほど）をおいてから起き上がる状態をダウンと呼ぶ。ダウンする条件は二つ。

①アッパーのようにダウン特性を持った攻撃を食らう。

②気絶と同じ要領で，3秒以内に60～73ダメージを食らう。対象が攻撃値ではなく，ダメージという点に注目。

①はともかく，重要なのが②。連続技をキメたら相手が転んだので，気絶したのかと思ったら，じつは②によるダウンだった，ということが多いからだ。耐久値が高いキャラほど気絶しやすく，耐久値が低いキャラほどダウンしやすい，とおぼえておくといいかも。



気絶から回復する方法

相手の猛攻に耐えきれず気絶したとき，通常より早く復活するには，コントローラの入力情報を多く送ってやればいい。簡単に言えば，レバーをグルグル回して，四つのボタンをたたきまくるってこと。

キャラによっては気絶から気絶な連続技（右ワク参照）を持っているので，可能なかぎり，復活は早めにしたほうがいいだろう。それ以前に気絶しないことも心がけたいが……。

▲リョウの背後からテムジンの魔の手が……。復活は早急に!!

気絶から気絶へ

気絶している相手に連続技を当て，再び気絶させることを「気絶から気絶」と呼ぶ。これが『龍虎２』でも可能なことが判明した。その方法は，確実に相手を気絶させられるだけの威力を持った連続技を，気絶しているキャラにたたきこむだけ。下の写真のように，キングのしゃがみ強キック→カスタートラップショット×２の３段技を使えば，アッという間に勝負を決することができるぞ。

ガード

ガードの種類

『龍虎２』のガードは，３種類に分類できる。操作の基本は「自分の向きと反対方向」にレバーを入れること。立ちガードなら真横後方，しゃがみガードなら後方斜め下に入力すればOKだ。

そして，三つ目のガードである「自動ガード」については，怪現象の部屋（→96ページ）にて紹介しよう。

立ちガード

▲ジャンプ攻撃と地上攻撃をガードできるが，下段攻撃は防げない

しゃがみガード

▲あらゆる地上攻撃をガードするが，ジャンプ攻撃には効かない

起き上がり時のガード

相手の攻撃でダウンさせられる→自分が倒れている間に相手が反対側へ移動→こちらの起き上がりに相手が技を重ねてきた――こうした状況で防御するためには，相手方向にレバーを入れる「めくりガード」が必要だ。

具体例を挙げて説明しよう。使用キャラはビッグ。相手キャラは誰でもいい。そこで，相手にクロスダイビングをヒットさせる。すると，相手の反対側に回り込めるので（相手が画面端付近にいると回り込めない），即座にブラスターウェーブを仕掛けてみよう。

写真にもあるが，クロスダイビングで反対側に移動されたキャラは，起き上がるときに反対方向を向いてしまう。そこにブラスターウェーブを重ねられるわけだが，ガード方向はあくまで「自分の向きの反対側」なので，ビッグのいる方向にレバーを入れないとダメ。いつもと同じように，相手の位置と逆の方向にレバーを入れると，ブラスターウェーブを食らってしまうのだ。

通常

▲これが普通の起き上がりガード。相手とは逆の方向にレバーを入れればいい

例外

▲詳しくは本文にて。ダウンした相手を跳びこえても同じ現象が起きるのだ

こうした現象が起きるのは，使用キャラが相手方向に向ききるまで，ガード方向が切り替わらないため。前述の「レバーは自分の向きの反対側」というシステムを利用した奇襲なのだ。

硬直時間について

攻撃が当たったことを演出するため，『龍虎２』では攻撃の威力，能力によって「画面が」一定時間だけ停止するシステムを採用している（各技ごとの停止時間は第２章で紹介）。

また，攻撃をガードしたキャラは防御ポーズをとり，一定時間は行動できなくなる。攻撃を食らったキャラはのけぞりポーズをとり，これまた一定時間動けなくなるのだ。

画面停止，防御ポーズ，のけぞりポーズは，いずれも演出効果として導入されたシステムだが，画面停止のタイムラグによって攻撃するタイミングが変化するなど，ゲーム性にもいろいろと影響を与えている。硬直時間を利用して必殺技のコマンドを入力するといった利用価値もあるぞ。

『龍虎２』における硬直

① **攻撃をガードした場合**

じつは，どんな攻撃をガードしても硬直時間は一定なのだ。

② **攻撃を食らった場合**

ガードとちがい，のけぞり時間は攻撃内容によって変わる。

キャンセル

対戦格闘ゲームではおなじみのキャンセル。ここでは，キャンセルするか否かで，どれだけ攻撃タイミングが変化するかを写真で確認してもらおう。

技によるキャンセルの可否については第2章の基本技一覧表と，181ページの超情報伝授を見てほしい。

キャンセル➡必殺技投げ

必殺技による投げは，ガードなどで硬直しているキャラにも有効（固め投げ）だと，投げの項（→16ページ）で説明したが，ジャックのヘルダイビングにいたっては，基本技をキャンセルして投げることも可能なのだ。テムジンの立ち弱キック→蒙古雷撃弾もキャンセル投げに見えるが，あれは弱キックのもどりの早さと固め投げを利用した連係にすぎない。

通常の間合い

▲ヘルダイビングの間合いはこれぐらい。まあ，投げ技の中では広いほうだが，本文で触れたキャンセル投げを利用すると……

キャンセルしたときの間合い

▲攻撃判定の長さだけ，投げの間合いを広げられるぞ。これは当て身投げ（→16ページ）の理論を応用したもので，ほかのキャラでは不可能だ

リザーブ（先行入力）

『龍虎2』をプレイしていると，使用キャラが勝手に技をだすことがある。これはコマンドの「先行入力」が可能だから起こる現象で，事前に入力しておいた技が，行動可能になると同時に出現するのだ。本書では，キャンセル（技の解約）に対抗して，この現象を「リザーブ（技の予約）」と名づけることにする。

リザーブの特徴は，キャンセルよりも受けつける状態が豊富なこと（→181ページ）。さらに，必殺技だけでなく基本技でも先行入力を受けつけてくれるのだ。

では，リザーブの活用法を紹介してみよう。対CPU戦の攻略パターンで，特定の必殺技を連発しなければいけない場合，どうすればムダのない連発が可能なのか？　結論から言えば，その必殺技がでているときに，もう一度同じ必殺技のコマンドを入力すればいい。そうすれば先行入力が働いて，一分のスキ間もなく必殺技を連発できるのだ。あとは，これのくり返しでOK。

本書の対CPU戦攻略（→第3章）でも，リザーブを利用したパターンが多いので，ぜひともマスターしてほしい。

◀リョウのストレート（立ち強パンチ）はキャンセル可能だが……

◀虎煌拳だとキャンセルができない（→181ページ）のだ

◀すると，リザーブで虎煌拳に。キャンセルと勘ちがいせぬよう

連続技

連続技の原理

攻撃を食らったキャラは「のけぞり」状態となり，その間はガードをはじめとしたあらゆる行動が不可能になる。そこへつぎの攻撃がやってくると，なすすべもなくその技を食らってしまうのだ。この現象を「つながる」と言い，これを利用したコンビネーションを「連続技」と呼んでいる。

▲まずは立ち強キックを当てよう。そのキャンセルで

▲クロスダイビング。相手はのけぞったままなので

▲難なくクロスダイビングがヒットする

連続技で相手に与えられるダメージ量

攻撃を食らったときに受けるダメージの値が，使用キャラの種類と残り体力の量によって変化することは，「相手に与えるダメージ」の項（→10ページ）でも説明ずみだ。

では，連続技としてキメたときのダメージは，個々の技をバラバラにヒットさせたときのダメージよりも多いのか？　少ないのか？

それについては，右の計算式をご覧いただきたい。一見，複雑そうに見えるが，要約すれば何でもない，「いっさい変化なし」というわけだ。つまり，連続技に関しては，当てた技の攻撃値をただ足し算しただけなのだ。

なお，本書182ページの連続技委員会では，各キャラの連続技を可能なかぎり紹介している。じっくり練習して，対戦相手をブイブイ言わせよう。

連続技によるダメージの計算式

（A，B，C＝1，2，3発目の攻撃値）

総ダメージ＝（A×その時点での相手の耐久値）＋（B×その時点での相手の耐久値）＋（C×その時点での相手の耐久値）

連続技を入れるときの注意事項

さまざまな連続技が可能な『龍虎2』だが，システムの関係上，連続技の理論にいくつかの制約がある。連続技を練習している人，研究している人は，じっくり読むように。

①相手キャラによっては入らない

体格の関係で命中判定にちがいがあるのは，このゲームにも言えることだが，さらに「めくり攻撃を食らうと相手から離れるキャラ，離れないキャラ」というのも存在するのだ。くわしくは182ページにて。

②2P側専用の連続技がある

1P側のキャラでは成功しない連続技が，2P側のキャラだと成功する。この現象が起きるのは，1P側よりも2P側の攻撃スピードが，わずかに速くなっているため。対2P戦だけでなく，対CPU戦でも同様の現象が起きるぞ。なお，2P側でプレイしていれば，相手キャラの右側にいようが左側にいようが，関係なくこの現象が見られる。

③ジャンプ攻撃からの連係

ジャンプしてから着地するキャラは，その反動で一瞬しゃがんでしまう。そのため，ジャンプ攻撃から立ち基本技につなげようとすると，「着地→しゃがむ→立つ→攻撃」という余計な動作が加わってしまう。

だから，ジャンプ攻撃から基本技につなげるときは，しゃがみ攻撃を使用したほうが，「立つ」モーションが省略できるぶん効率的だ。なお，着地時のしゃがみポーズは，必殺技を使って，基本技のようにキャンセルできるぞ。

▲本文でも説明したが，ジャンプしてから着地すると

▲このように，キャラがしゃがんでしまうのだ

▲そのため，立ち強パンチにはつながらない

ボーナス・ゲーム

対CPU戦は，対2P戦とちがって，体力と気力の初期値が低いし，最初は超必殺技も使用できない。体力や気力を増やし，超必殺技を使うためには，ボーナス・ゲームで修行する必要がある。

ボーナス・ゲームは3ステージごと（3，6，9面のあと）に登場する。そこでは3種類の修行が用意されており，気力の上限を増やす「気力鍛錬の行」，体力の上限を増やす「体力鍛錬の行」，そして超必殺技の使用が可能になる「超必殺技伝授」と，目的によって内容が変化するのだ。

さらに，気力鍛錬の行と体力鍛錬の行は，成功するたびにその上限が増えていく。その値は上表のとおり。「○回目」というのは，その修行に「成功した」回数を意味する。つまり，3回目のボーナス・ゲームで，はじめて気力鍛錬の行に成功しても，気力が増える値は，1回目の「8」なのだ。

ボーナス・ゲームで上昇する体力・気力の値

	体力鍛錬	気力鍛錬
成功回数＝1回目	体力＋8	気力＋8
成功回数＝2回目	体力＋8	気力＋8
成功回数＝3回目	体力＋16	気力＋16

「体力鍛錬の行」は，いわゆる“組み手”形式で，左右から乱数で出現するザコどもを，制限時間内に規定人数だけ倒せばいい。倒すべき人数は，右下の表のとおりだが，この人数は，MVS（レベル4）のもので，ゲームの難易度によっては，ノルマが1～2人増減するので注意しよう。

この修行では，基本技はもちろんのこと，必殺技や超必殺技（おぼえていれば），そして意味のない挑発だって使えるぞ。使用できないのは，地上&空中投げと隠し必殺技だけだ。

出現する敵はヤセとデブの2種類×2色。使用する攻撃は以下のとおり。

・ヤセ……ジャブ，しゃがみキック，ジャンプキック，ボディブロー

・デブ……平手打ち，ボディブロー

こいつらを効率よく倒す方法だが，基本的には，どのキャラも同じ。アッパー攻撃をタイミングよく当てる，これだけ。ほかの技だと2～3発当てなければ倒れないが，アッパー攻撃を当てれば，1発で倒れてくれるのだ。

また，立ち強キック（遠距離）も1発で倒すことが可能。とくに，影二のは2段攻撃だし，キングのは遠近ともに強いのでオススメできる。ジャックに至っては，対地&対空に強いため，アッパーを使うより効果的なのだ。

最後に，密着して攻撃を連発する敵には，しゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃という連係が有効だ。使用キャラに応じて，パンチとキックを使いわけよう。いったんガードして，間合いを広げてから攻撃し直す手もある。

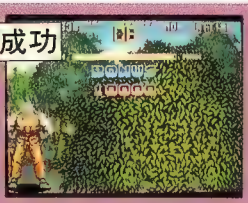
	ノルマ	目標残りタイム
ボーナス・ゲーム1回目	10人	14秒
ボーナス・ゲーム2回目	12人	11秒
ボーナス・ゲーム3回目	15人	9秒

「気力鍛錬の行」は，タイミングをみてAボタンを押し，増減を繰り返すゲージをMAXの近くで止めればいい。シンプルゆえにむずかしいゲームだ。しかも，ボーナス・ゲームの回数やゲームの難易度によって，ノルマとゲージの速度が変化していく。下の写真はMVS（レベル4）でのノルマだ。

1回目

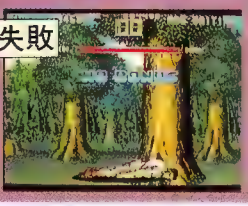
2回目

3回目



◀ノルマを満たせば木が倒れてボーナスが加算される

◀ノルマに満たないとリンゴが落ちてくる



◀時間切れやゲージがゼロに近かったりすると……

「超必殺技伝授」は，超必殺技の練習ステージだ。コマンドを入力して，制限時間のうちに超必殺技を規定回数だせば，その技を対CPU戦で使えるようになる。なお，制限時間はゲームの難易度によって増減する。

コツについては，慣れるしかない。ジョンの超必殺技伝授は，前のマトが消えるときにコマンドを入れるのが理想。また，リザーブ（→20ページ）を使えば，効率よく超必殺技がだせるぞ。

余談だが，体力鍛錬の行と超必殺技伝授には，ゲージこそ見えないが，気力がちゃんと存在しているのだ。

カス技

カス技とは何だ？

気力と必殺技の関係で，誤解されやすいのが，「レベル3（残り気力が0～32でゲージの色が赤い状態）の必殺技は弱い」ということだろう。たしかに，気力が満タンのときよりも威力が劣る技がほとんどだが，使い勝手で考えると，状況は一変するのだ。そこで，レベル3の必殺技（ちゃんと技がでない必殺技）を「カス技」と呼び，その可能性を探ってみよう。

カス技には，二つのケースがある。下にある「弱体化系」と「変化系」がそれで，どちらも使い道がないような印象を受けてしまう。ところが，カス技の特徴を調べてみると，いろいろな利点が見つかるのだ。それぞれの項目で，長所と短所，そして使い道を説明したので，ぜひとも参考にしてくれ。

弱体化系（リョウ・虎煌拳）

普通の状態

▲飛び道具系の必殺技は，気力があれば，このように弾が飛んでいくのだが……

カス技の状態

▲気力がなくなると，弾が発射直後に消えてしまうのだ（ギースの烈風拳のみ例外）

変化系（タクマの暫烈拳）

普通の状態

▲こちらは特殊なケースで，ギースを含めた65種類の必殺技のうち，該当するのは11種類

カス技の状態

▲なんと，コマンドを入れても必殺技がでないのだ。そのかわりに基本技がでるのだが……

カス技の特徴

Ⓐ弱体化系（例:ジョンのフライングアタック）

一言に弱体化といっても，必殺技によって，さまざまなケースがあるのだ。それが以下の5パターン。

①威力が下がる……読んでのとおり。攻撃力が低下する。

②攻撃範囲が狭くなる……飛び道具系なら弾が飛ばない，突進系なら移動距離が短くなる，といった感じだ。

③攻撃回数が減る……飛燕疾風脚の2回→1回が代表例。天馬脚やブレインショックバットなども該当する。

④動作が全体的に速くなる……これが最大の長所。接近していれば，リーチの短さはあまり関係ないので，かなりの猛攻が可能なのだ。

⑤ダウン効果が消える……飛燕疾風脚，気孔砲，フライングアタックが該当。

本来　ヒットしようがガードしようが，ひたすら相手の頭上を回りつづけるフライングアタック。これがカス技になると……

カス　攻撃速度がイッキに上がる。相手にとって反撃のタイミングがわかりづらいので，連発してケズったり，投げたりするのが有効だ

Ⓑ変化系(例:キングのトラップショット)

変化系のカス技「カス変化技」の特徴は右下ワクのとおり。①と②はともかく，③と④は重要なポイントだ。

③を解説すると，カス変化技の多くが，同じポーズの基本技とは攻撃値が異なっている。トラップショットに至っては，必殺技のときよりも攻撃力が大きいのだ。ただし，幻影脚，百裂拳のカス技は同じポーズの基本技よりも威力が低下してしまう。

④については，プログラム上で「必殺技」扱いのため，基本技をキャンセルすることが可能なのだ。ところが，攻撃自体は「基本技」扱いなので，これを必殺技でキャンセルすることもできる。つまり，カス技をキャンセルしてカス技，さらにキャンセルしてカス技……という連係が存在するのだ（例：カス・トラップショットの連発）。

互いの位置に注目せよ!!

基本技

▲これがキングのステップキック。近距離なら2段蹴りになってしまうが……

カス技

▲カス技はあくまで必殺技だから，ボタンの強弱，間合いの遠近は関係ないのだ

変化系カス技の特徴

①間合いに関係なく遠距離の技がでる
②強弱の区別がない
③基本技と攻撃値がちがう
④キャンセルする&されることが可能

変化系カス技一覧

リョウ/タクマ	リョウ	ロバート		
暫烈拳(40) ⇩ 立ち弱パンチ(8)	虎咆 ⇩ アッパー攻撃(16)	幻影脚(40) ⇩ 立ち弱キック(8)	龍牙(16) ⇩ アッパー攻撃(16)	飛燕龍神脚(32) ⇩ ジャンプ強キック(32)

タクマ	ユリ	リー	キング	ミッキー
翔乱脚(40) ⇩ 立ち強キック(32)	百烈ビンタ(40) ⇩ 立ち強パンチ(20)	百裂拳(40) ⇩ 立ち強パンチ(8)	トラップショット(32) ⇩ 立ち強キック(34)	クレイジーアッパー(40) ⇩ アッパー攻撃(18)

※技名のあとの( )内の数値は，それぞれの攻撃値。通常の必殺技に関しては，気力満タンの状態での攻撃値を記載している。

超カス技と隠しカス技

必殺技にカスがあるなら，超必殺技や隠し必殺技にもカスがあるのでは……なんて思ったら，本当にあった。

超必殺技や隠し必殺技をカスにするには，だすための条件（→15ページ）を満たさずに，コマンドを入力すればいい。気力が95以下なら，どちらの場合でもOKだ。では，それぞれのカス技がどんなものかを説明しよう。

まず，超カス技だが，これは下の表にあるとおり。12キャラとも，何らかの必殺技に変化してしまうのだ。これら超カス技の性能は，本来のコマンドによる必殺技とまったく変わらない。威力は同じだし，気力の量に応じて攻撃も変化するのだ。注目したいのは，ブラスターウェーブのコマンドが⬅↙⬇↘➡⬅＋Aボタンなのに対し，グランドブラスターは⬇↘➡＋Bボタンであること。超カス技を使えば，ビッグはAボタンでもBボタンでも，グランドブラスターを仕掛けることができるのだ。

そして，隠しカス技だが，コマンドを入力しても「何もしない」ことが判明した。しかも，最後のボタンを押しつづければ気力充実をはじめる。Cボタンが壊れたときに利用しよう（笑）。

キャラ名	変化
リョウ	覇王翔吼拳➡虎煌拳
ロバート	覇王翔吼拳➡龍撃拳
ユリ	覇王翔吼拳➡虎煌拳
タクマ	覇王至高拳➡虎煌拳
影二	斬鉄波➡霞み斬り
テムジン	蒙古蒙烈破砕弾➡蒙古気弾壁

キャラ名	変化
ジャック	極ヒップアタック➡超ドロップキック
リー	真空空転爪➡鉄の爪攻撃
キング	ダブルストライク➡ベノムストライク
ミッキー	プラネットゲイル➡バーニングアッパー
ジョン	メガスマッシャー➡メガスマッシュ
ビッグ	ブラスターウェーブ➡グランドブラスター

飛び道具の打ち消し

『龍虎』シリーズの特徴の一つに，飛び道具の消しかたが豊富であることが挙げられる。それが右の４種類で，②～④が『龍虎』ならではの方法だ。

①はオーソドックスなもの。必殺技の飛び道具同士なら相殺（そうさい）するだけだが，超必殺技の飛び道具は，普通の飛び道具を打ち消して進む（攻撃判定は消えない）ので，かなり強力だ。

②と③は，相手の飛び道具に，こちらの攻撃判定だけを（食らい判定はダメ）ぶつければ，互いの攻撃判定が消え去るシステムを利用したもの。基本技を使うなら，立ちorしゃがみ弱パンチ連打で消すのが理想的だ。地をはう飛び道具には，しゃがみ弱キックを使うといいだろう。

④は影二の流影陣で可能。ただし，超&隠し必殺技の飛び道具は，打ち消すだけで跳ね返すことはできない。

①飛び道具で消す

▲タイミングを合わせれば，カス飛び道具でも打ち消すことが可能。ただし，超必殺技の飛び道具は，超必殺技の飛び道具じゃないと消せない

②基本技で消す

▲使用キャラにもよるが，連打の効く技やリーチのある技が有効だ。ただし，超必殺技や隠し必殺技の飛び道具には無効なので注意。前作なら消せたのにねぇ……

③突進必殺技で消す

▲華中鷹爪激や蒙古蒙烈破砕弾のほか，吸い込み＆乱舞系の必殺技でも打ち消しが可能だ。暫烈拳やフライングアタックは打ち消したあと，攻撃判定が再出現するぞ

④跳ね返す

▲気力がないときや，地をはう飛び道具には無効。超必殺技はダブルストライクのみ跳ね返せるが，ほかの超必殺技だと１発目は消せても，２発目を食らってしまう

第2章

登場キャラの全データ+直撃インタビューを掲載

全キャラクター完全ガイド

全13キャラクターの技紹介に、とことんこだわってみたのがこの章。1ひとつひとつの技に細かいデータをつける、2遠距離系の技は、技がギリギリで当たっている写真を載せる（これを見れば技の間合いがわかる）、3自爆系の隠し必殺技は、すべての技パターンを写真で載せる、などのこだわりにスタッフの意気込みを感じてもらえるとうれしい。

表の見かた

【基本技】

攻撃値
20
得点
200
キャンセル
○
硬直時間
0.27秒

これらの数値から，実際のダメージ値&得点が算出される（→P.10参照）

特定の必殺技でキャンセルすることができるかどうか

相手にその技をキメたときに画面が停止する時間（相手キャラが硬直する時間ではない）

【必殺技】

その必殺技をだすのに必要とする気力の値

消費気力	得点	ダウン
28	1000(×2)	△

その必殺技を食らったキャラが必ず転倒するかどうか

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	18(×2)	4(×2)
2	14(×2)	3(×2)
3	12	2

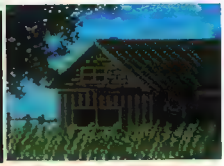
技LV1:気力ゲージ緑(残り気力128～65)
技LV2:気力ゲージ黄（残り気力64～33）
技LV3:気力ゲージ赤（残り気力32～0）

無敵の龍，よりたくましく

リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI

民営牧場



母親が事故死，父親が行方不明となった彼は，残された自分と妹を養うため，心優しき少年から一人の闘神へと身を転じ，ファイトマネーを目当てに闘いの日々を送っていた。そんな折，妹が誘拐されたものの，父親から学んだ極限流空手を使い，妹の救出に成功する。事件解決後は，さらなる鍛錬を積むため山ごもりをつづけていたが，新たな大会の開催を知り，参加を決意する。

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン

CHARACTER PROFILE

格闘スタイル	極限流空手
名前	リョウ・サカザキ
誕生日	8月2日
年齢	22才
身長	179cm
体重	68kg
血液型	O型
出身地	日本
家族構成	タクマ・サカザキ(父)，ユリ・サカザキ(妹)
宝物	拾ってきて自分でレストアしたバイクと，牧場の親父さんからもらった馬(名前はまだない)
あなたのライバルは？	ロバート・ガルシア
最近気になること	どうもユリのヤツが親父のところで何かをやっているようだが，心配だ。
今大会参加について一言	この大会は極限流空手の存在を世間に広めるにはうってつけのチャンスだ。ロバートのヤツもかなり腕を上げているらしいが，チャンプの座はこの俺がいただくぜ。
開発内でのよび名	リョーサカ

リョウ・サカザキ直撃インタビュー

――去年は大変でしたね

「ええ，でも妹も無事だったし，行方不明だった親父にも再会できて，本当に良かったよ」

――サウスタウンに道場を開いているとお聞きしましたが？

「あれは親父の道場だよ。俺にはもう教えることはないって言われたから，今は一人で修業しているんだ」

――馬小屋に寝泊りしているんですか？

「ああ。ここらへんは静かだからね。1人で修業するにはもってこいのところだから。掃除から何から，俺1人で全部やってんだぜ」

――同居している馬ですが……

「牧場のおやじさんが，あの馬を俺にくれたんだ。修業の合い間に，よく遠乗りにでかけたりするんだよ。最初は気が合わなかったんだが……気の荒いヤツでね。でも今はうまくやってるよ。話ができるくらいに（笑）」

――では，バイクのほうは……

「うーん，場所が場所だけに，最近は馬に乗ってるほうが多いなあ。たまにちょこちょことエンジンを見るくらいかな」

――ところで，妹さんのほうは……？

「元気にハイスクールに通ってるみたいだぜ」

――あなたの妹さんのかわいがりようは噂でよくお聞きしますよ（笑）

「そうかい？　自分ではそんなつもり，ないけどな。でも親父がいなかったときは，本当に親代わりで，ユリを養ってたからな。あのころはユリだけが，心の支えだったからなあ……」

ステージ背景

▲ドラム缶をサンドバッグがわりにしているあたり（砂時計という噂も……），いかにも郊外という雰囲気がただよっている。柵の向こうにはリョウが飼っている馬（名前不詳）が，小屋の外には『龍虎１』でおなじみのバイクが置かれている

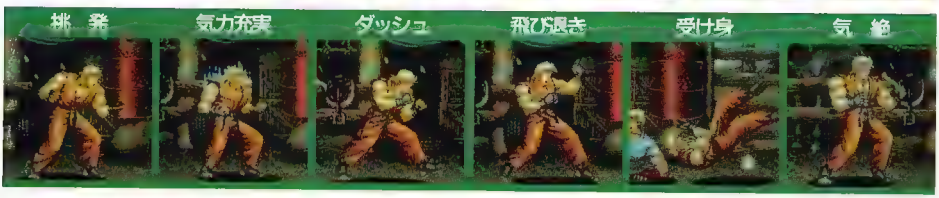
隠し必殺技

龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←＋C

消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

中腰で構えてからダッシュ，コンビネーションをたたき込み，最後に虎咆をはなつ。ロバートの龍虎乱舞もそうだが，Cボタンを使うので，ほかの必殺技が暴発することは一切ない。とりあえず，レバー入力が完成する直前or同時にボタンを押さないように。



必殺技・超必殺技

虎煌拳

↓↘→+A

右腕を小さく振り回し，手に込めた気弾を投げる。攻撃の前後に少しスキあり。LV3では気弾が手元で消える。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	20	5
3	10	3

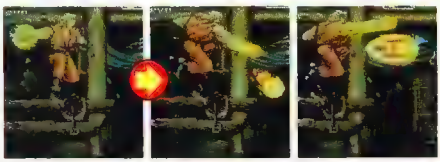
空中虎煌拳

ジャンプ頂点付近で↓↘→+AorB

空中から虎煌拳を前方斜め下(Bでだした場合は前方)に投げる。LV3の場合気弾は飛ばず，その場で爆発する。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	7
2	18	5
3	8	3



飛燕疾風脚

↙→+B

低く跳ぶ前方への跳び蹴り。LV1，2では，後ろ回し蹴りもセットで繰りだす。攻撃後はうしろに跳んで離れる。

消費気力	得点	ダウン
28	1000(×2)	△

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	18(×2)	4(×2)
2	18(×2)	4(×2)
3	14	3

暫烈拳

→←→+A

無数のパンチ連打から，トドメにアッパーを撃つ。ケズリはアッパーのみ可能。LV3では左正拳に変化する。

消費気力	得点	ダウン
48	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	8
3	8	0

虎咆(旧ビルトアッパー)

→↓↘+A

勢いをつけて跳び上がる左アッパー。ヒザにも攻撃判定がある。攻撃の直前は上半身無敵。LV3ではアッパーに変化。

消費気力	得点	ダウン
24	1000(×2)	△

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	16(×2)	4(×2)
2	10(×2)	2(×2)
3	16	0

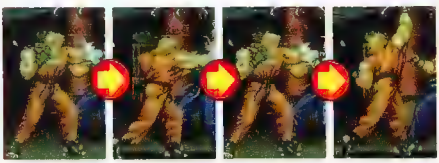
極限流連舞拳

↓↙←+A

左正拳→右正拳突き→左正拳→アッパーのコンビネーション攻撃。2発目と3発目の間に少しスキがある。

消費気力	得点	ダウン
24	100(×4)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	12(×4)	0
2	12(×4)	0
3	12(×4)	0

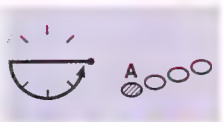


超必殺技

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+A

中腰の姿勢でかまえ，胸元で交差させた腕を腰まで引いたのち，前方へ巨大な気の弾を打ちだす。攻撃の前後に，かなりのスキができる。



消費気力	96
攻撃値	68
ケズリ値	22
得点	5000

三角跳び あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	左正拳 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	ボディーブロー 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	横蹴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	外回し蹴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	左正拳 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.1秒	右正拳突き 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	横蹴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	後ろ回し蹴り 攻撃値 28 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.33秒
しゃがみ	しゃがみ正拳突き 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	しゃがみアッパー 攻撃値 12 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	しゃがみ足払い 攻撃値 10 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	回転足払い 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
ジャンプ	跳び正拳突き 攻撃値 8 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.13秒	跳び右正拳突き 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.2秒	跳び蹴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.17秒	跳び回し蹴り 攻撃値 22 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.17秒

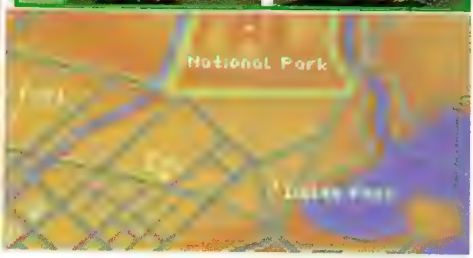
	C(弱パンチ)+A(アッパー)	C(弱パンチ)+B(ローキック)
立ち(近距離)	アッパー 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ローキック 攻撃値 12 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	アッパー 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ローキック 攻撃値 12 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒

投げ技

相手に接近してレバー←or→+C

巴投げ

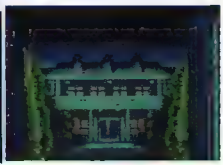
攻撃値	得点	受け身
38	1000	可



最強の虎，より気高く

ロバート・ガルシア
ROBERT GARCIA

ガルシア邸



イタリアの実業家、アルバート・ガルシアの息子だが、親の七光りでトップの地位を得ることに反発、家を飛びだしてしまう。やがて、父親の親友であるタクマとその息子のリョウに出会い、極限流空手の修行に励むことに。1年前の誘拐事件では、章中のユリを救いだす一心でリョウに加勢。現在は、近くの別荘で暮らしている。

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン

CHARACTER PROFILE

格闘スタイル：極限流空手
名前：ロバート・ガルシア
誕生日：12月25日
年齢：22才
身長：180cm
体重：85kg
血液型：AB型
出身地：イタリア
家族構成：アルバート・ガルシア(父)，シェリー・ガルシア(母)
宝物：車のコレクション
あなたのライバルは？：リョウに決まっとるやろ！
最近気になること：いったいユリちゃんは，わいのことどう思ってるんやろか？ わいの燃えるようなこのハートを受け取ってくれ！
今大会参加について一言：全国のロバート・ファンのみんな，絶対わいが優勝したるからな。応援頼むで！
開発内でのよび名：ロバやん，ロバガル，ロバ

ロバート・ガルシア直撃インタビュー

――親友としてのリョウさんをどう思いますか？

「ええヤツやでぇ。師匠が消えてしもた時期なんか，ユリちゃんのために，ずっとがんばっとったしな。腕っぷしも強いし。わいのライバルとして申しぶんなしやで！」

――帝王学の一環として，極限流空手を学ばれたそうですね

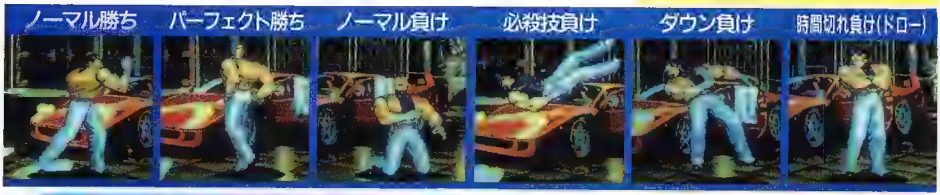
「うちの親父が師匠の知り合いやってん。せやからたまたま極限流やっただけなんやけどな。でも，師匠の家族ぐるみでわいのこと，大切にしてくれてなぁ……。わいん家，小さいころから帝王学やの何やのって，ごっつうキビシかってん。ほんまもんの親子ちゃうんちゃうかって思うぐらい，キビシかったんや。せやからなぁ，師匠ん家の居心地，ごっつう良かったんや。怒られても，あとで優しゅう許してくれる。そんな家に憧れてたんやなあ……」

――地位とか財産とか，そういう社会的立場は関係ないつきあいだったんですね

「せや。だからユリちゃんのことも好きやねん。わいがガルシア財閥の御曹司やからってことで言い寄る女はぎょうさんおる。でも，そんなやつら，わいに言わしたらカスや。なーんか，こう，鼻につくもんがあるんやなぁ。そんなんに比べたら，ユリちゃんのほうがよっぽど魅力的なんや」

――で，肝心のユリちゃんのほうは……

「それがなあ，わからへんねん。何回かデートしたんやけど，どうもわい，『彼氏』と認められてへんみたいなんや。乙女心ってどう扱ってええのかようわからんなあ。空手よりむずかしいわ」



ステージ背景

▲じつに豪華な邸宅。しかし，あくまでガルシア家の別荘のひとつに過ぎない。ドアのスキマからのぞいているのはガルシア家の執事，2階の窓ガラスに浮かぶシルエットは，ロバートの父親であるアルバート・ガルシアだということを知ってたかな？

隠し必殺技

龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←＋C

消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

コンビネーションの嵐からトドメに龍牙をたたき込む。ダッシュするまでのスキの大きさは，リョウと同じ。ちなみに，乱舞系の隠し必殺技はガード不可能だが，相手の攻撃と相打ちした場合は，表にあるケズリ値ぶんのダメージを相手に与えることができる。

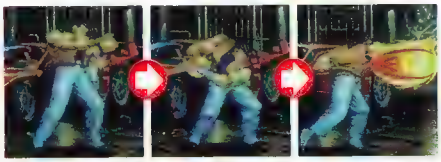
龍撃拳（りゅうげきけん）

↓↘→+A

両手のひらにタメた気を，右手に込めて投げる。攻撃がでるまでにスキあり。LV3では，気弾はその場で消える。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	20	5
3	10	3



飛燕疾風脚

↙→+B

低い軌道の跳び蹴り。LV1，2では，蹴りが当たるとソバットもセットで繰りだす。攻撃後は後方に跳んで離れる。

消費気力	得点	ダウン
28	1000(×2)	△

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	18(×2)	4(×2)
2	18(×2)	4(×2)
3	14	3

幻影脚（げんえいきゃく）

→↘→+B

キック連打から上段回し蹴りでトドメ。ケズリは回し蹴りのみ可能。LV3では，左サイドキックに変化する。

消費気力	得点	ダウン
48	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	8
3	8	0

龍牙(旧ビルトアッパー)（りゅうが）

→↓↘+A

右アッパーを打つ勢いで跳びヒザも繰りだす。攻撃の直前は上半身無敵。LV3ではアッパーに変化する。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	△

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	16(×2)	4(×2)
2	10(×2)	2(×2)
3	16	0

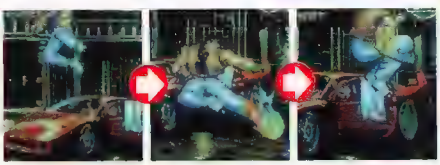
飛燕龍神脚（ひえんりゅうしんきゃく）

ジャンプ頂点付近で↓↙←+B

空中で静止後，斜め下へ向かって蹴りをはなつ。攻撃が当たると後方に跳ね返る。LV3では跳び後ろ蹴りに変化。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	7
2	18	5
3	32	0



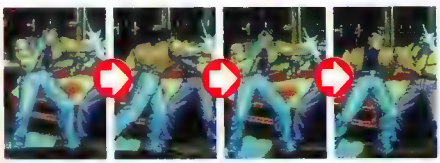
極限流連舞拳

↓↙←+A

左ジャブ→右ストレート→左ジャブ→アッパーの連係攻撃を繰りだす。2発目と3発目の間に一瞬のスキがある。

消費気力	得点	ダウン
24	100(×4)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	12(×4)	0
2	12(×4)	0
3	12(×4)	0

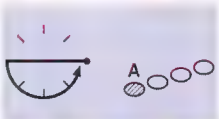


超必殺技

覇王翔吼拳

↓↙←↓↘→+A

中腰の姿勢でかまえ，胸元で交差させた両腕を腰の右側へ引いたのち，前方へ巨大な気の弾を打ちだす。リョウに比べ，攻撃がでるのがほんの一瞬早い。



消費気力	96
攻撃値	68
ケズリ値	22
得点	5000

三角跳び あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	左ジャブ 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	ボディーブロー 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	左サイドキック 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	かかと落とし 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	左ジャブ 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	右ストレート 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	左サイドキック 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	上段回し蹴り 攻撃値 28 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.33秒
しゃがみ	しゃがみジャブ 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	しゃがみアッパー 攻撃値 12 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	しゃがみ足払い 攻撃値 10 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	回転足払い 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
ジャンプ	跳び下段正拳 攻撃値 8 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.13秒	跳び右正拳 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.2秒	跳び横蹴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.17秒	跳び後ろ蹴り 攻撃値 22 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.17秒

	Cを押してA(アッパー)	Cを押してB(ローキック)
立ち(近距離)	アッパー 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ローキック 攻撃値 12 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	アッパー 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ローキック 攻撃値 12 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒

相手に接近してレバー←or→+C

投げ技

首切り投げ

攻撃値	得点	受け身
38	1000	可

ダッシュ中にB

空中技

スライディング

攻撃値 12
得点 100
キャンセル ○
硬直時間 0.13秒

極限流の血を引きし者

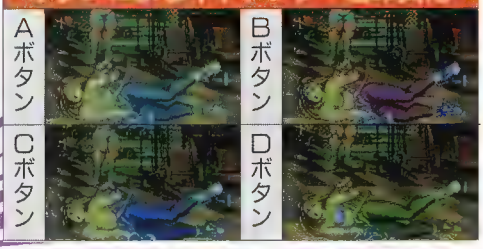
ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

フィットネス・クラブ

1年前、タクマを操るための人質としてビックに誘拐されたが、兄だちの活躍で無事に救出される。その経緯もあって、護身術にと極限流空手を学ぼうとするが、リョウに反対され、フィットネス・クラブに通うフリをして、父親の道場で稽古をつけてもらう。その成長ぶりはすさまじく、家族には内緒で新たな大会に参加する。

ボタンによるキャラクター色の変化



CHARACTER PROFILE

格闘スタイル：極限流空手（ただし彼女なりにアレンジされている）
名前：ユリ・サカザキ
誕生日：12月7日（18才）
身長，体重：168cm，50kg
スリーサイズ：B82・W56・H80
血液型：A型
出身地：日本
家族構成：タクマ・サカザキ（父），リョウ・サカザキ（兄）
宝物：友達
あなたのライバルは？：お兄ちゃんとロバートさんかな？（笑）
最近気になること：そろそろ，素敵な彼氏がほしいなあ。
今大会参加について一言：お父さん直伝の極限流空手は世界最強，その上かわいくってとっても強いこの私が使うんだから，はっきり言って向かうところ敵なしって感じかな（笑）。みんな，応援よろしくね♥
開発内でのよび名：ユリ・サカ，トオルちゃん（由利　徹のこと？），娘

ユリ・サカザキ直撃インタビュー

――1年で極限流空手の奥義を習得してしまいましたね

「うん（笑）。小さいころから，お兄ちゃんやロバートさんの練習を見てきたから，何となく型とか流れとかわかってたからかなあ…。お父さんって，あんまり教えてくれなかったんですよぉ。基本的な型だけで，『あとは自分で見つけろ』って。だから自分でいろいろ試して，技とか組み立てたりして…」

――努力家なんですね

「大変でしたよぉ（笑）。でも，空手やりだして，何か自分に自信がついたような気がして……」

――自信ですか？

「うん。自分に正直に生きるって言うか……。うち，お母さんが死んだり，お父さんがいなくなったり，大変だったのね。で，お兄ちゃんが私のために，がんばってくれてたでしょう。それ見てたから，ワガママなんか言えなかった。家のことも全部切り盛りして，お兄ちゃんの帰りを1人で待ってたり……」

――つらい時期だったんですね

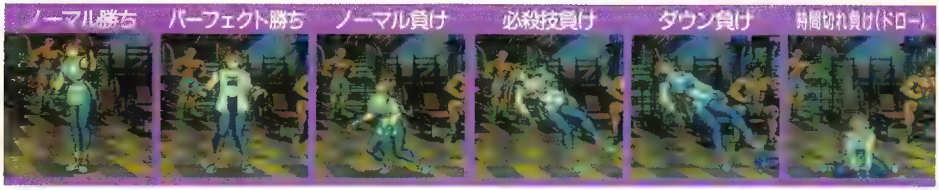
「うん。でも今はお父さんも戻ってきたし。だからもう，さびしくなんかないですよ」

――ところで，ロバートさんのことですが……

「お金持ちってこと，あんまり鼻にかけてない人だし，小さいころから一緒に遊んでくれてるし……もう一人のお兄さんってカンジ。ロバートさんなら，結婚してもいいかな～」

――それ，本当ですか？

「ううん，うそ（笑）。今は空手やってるのが楽しいから，彼氏とか結婚とか，当分先かな。案外お兄ちゃんやロバートさんのほうが，早かったりしてね」



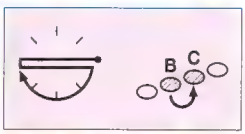
ステージ背景

▲Tシャツにユリの顔のプリント・マークをしている男（中央右）は，ユリのファン。たむろするマッチョどもは，試合を観戦しているわけではなく，ただ自分たちの肉体を見せびらかしにきているだけだったりする（開発スタッフ談）

隠し必殺技

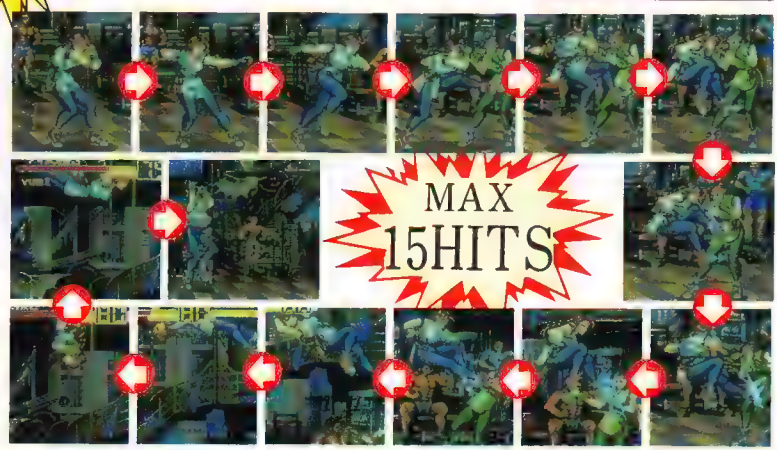
飛燕鳳凰脚

➡⬅➡⬊⬇⬋⬅＋BC



消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

気力充実のポーズをしてからダッシュ，蹴りを連発しながら相手の体をかけ昇る。コマンドがむずかしく，BCボタンを同時押しするとローキックがでるし，レバー入力と同時にボタンを押すと燕舞脚になってしまう。レバー入力が完成してからB，Cの順で入力しよう。



必殺技・超必殺技

虎煌拳

↓↘→＋A

腕を振り回して，手のひらにタメた気弾を前方に投げる。LV3の場合，気弾は飛ばずにその場で爆発する。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	34	8
2	20	5
3	8	2

百烈ビンタ

→←→＋A

前方に走り，相手をつかんでビンタの嵐をあびせる。ガードされるとつかめない。LV3では突き上げパンチに変化。

消費気力	得点	ダウン
48	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	0
2	30	0
3	20	0

砕破（サイファ）

↓↙←＋A

両手にタメた気のカタマリを上から振りおろし，目の前に気の壁を作りだす。攻撃がでる直前，上半身が無敵。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	8
2	20	5
3	8	2

燕舞脚（えんぶきゃく）

↓↙←＋B

左正拳突き→踏みつけ蹴り→突き上げパンチ→円振蹴りのコンビネーション。1発目と2発目は連続でヒットする。

消費気力	得点	ダウン
24	100(×4)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	10(×4)	0
2	10(×4)	0
3	10(×4)	0

雷煌拳（らいおうけん）

↓↘→＋B

垂直に跳び上がり，地面に向けて気の弾を投げつける。技LVが3だと，気弾は手元で爆発して消滅する。

消費気力	得点	ダウン
32	1000	×

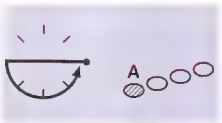
技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	8
2	20	5
3	10	2

超必殺技

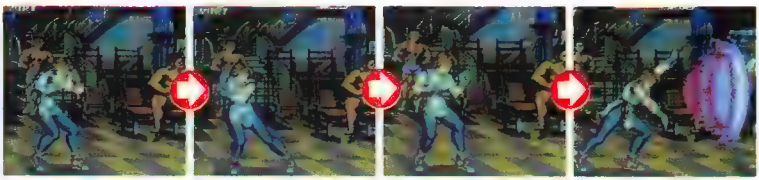
覇王翔吼拳

→←↙↓↘→＋A

中腰の姿勢でかまえ，胸元で交差させた両腕を腰の右側へ引いたのち，前方へ巨大な気弾を放つ。まだ未熟ゆえか，攻撃後に長い時間硬直してしまう。



消費気力	96
攻撃値	65
ケズリ値	21
得点	5000



三角跳び あり

基本技・特殊技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	肘打ち	ボディーブロー	円振蹴り	ひざ蹴り
	攻撃値 10 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 20 / 得点 200 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.27秒	攻撃値 10 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒
立ち(遠距離)	左正拳突き	突き上げパンチ	円振蹴り	ヒップアタック
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 16 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 10 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.22秒
しゃがみ	しゃがみ左正拳突き	起き上がりアッパー	しゃがみ蹴り	しゃがみ足払い
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 10 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.25秒
ジャンプ	跳び平手打ち	空中はたき落とし	跳び横蹴り	エレガンスソバット
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.23秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.2秒

	Cを押してA(アッパー)	Cを押してB(ローキック)
立ち(近距離)	アッパー	踏みつけ蹴り
	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒
立ち(遠距離)	アッパー	踏みつけ蹴り
	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒

投げ技

相手に接近してレバー←or→+C

美・サイレント投げ

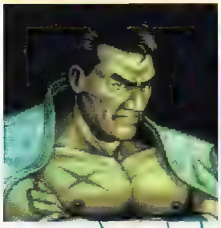
攻撃値	得点	受け身
38	1000	可

空中投げ

お互い空中で接近してC

いづな落とし

攻撃値	得点	受け身
38	1000	不可



極限流の偉大なる父

タクマ・サカザキ

TAKUMA SAKAZAKI

空手ジム

日本では豪腕をふるい、道場破りまでしていた。しかしアメリカに渡り、ある組織の人間と出会ったことが彼の人生を大きく変えた。組織への参入を断わった直後、妻が謎の事故死。さらに、娘を人質にとられ、結局は組織への助力を余儀なくされてしまう。だが、娘が救出されたことによって組織を脱退。今では空手道場を開き、数人の門下生をかかえつつ修行に励んでいる。

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン

CHARACTER PROFILE

格闘スタイル	極限流空手
名前	タクマ・サカザキ
誕生日	2月4日
年齢	48才
身長	180cm
体重	70kg
血液型	O型
出身地	日本
家族構成	リョウ・サカザキ(息子)，ユリ・サカザキ(娘)
宝物	2人の子供と，自分の門下生。そして極限流空手。
あなたのライバルは？	自分自身
最近気になること	娘のユリに極限流空手を教えてはいるが，まさかこの大会に出場する気では？
今大会参加について一言	息子のリョウも参加するようだが，どれだけ成長したか楽しみだ。
開発内でのよび名	オヤジ，タク・サカ

タクマ・サカザキ直撃インタビュー

――ユリちゃんに空手をお教えしているそうですね

「最初反対したんだが，どうしてもと，せがまれましてね。まあ，サウスタウンのような街に住む以上，護身術は必要だと思って，必要最低限のものならと思ったんだが……」

――予想以上の急成長ぶりでしたね

「ははは，自分の娘とはいえ，これほどまでに格闘センスがあるとは。正直，驚きですな」

――お兄さんの，先輩としての立場があやうくなってきましたね（笑）

「しかし，急成長といっても一時的なものだ。基礎体力や，修業に費やした時間のぶん，リョウのほうがまだまだ上手だな。ユリが，1年で極限流空手の奥義を会得できた事実に慢心せず，日々鍛錬を怠らなければ，これほど将来が楽しみな弟子はいないであろう」

――ところで，このことはリョウさんはご存じないそうですね

「ユリが言うには，ひどく反対されたそうなので，このことはまだリョウには言ってないんだよ。修業のツラさを実感しているから，それを味わせたくないのだろう。しかし，いつかは知られるときもこよう。その日は，案外近いかもしれんなあ」

――お子さんたちに負けられませんね

「ああ。だが最近，ガクスウにつけられた古傷が痛むのだ。それに，妻が死んでからの数年間，放蕩同然の生活を送っていたのが，今になって響いているようだ。ワシの格闘家生命も，そう長くはあるまい。しかし，引退する前に，ぜひ，弟子たちの成長ぶりを確かめてみたいものだよ」

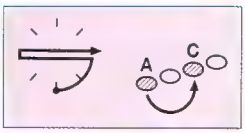
ステージ背景

▲ところどころに飾られているトロフィーや賞状は，タクマが若いころに空手の大会で得たもの。そして，壁から下がっている「風林火山」は，あの藤堂から奪った看板なのだ。ただ，壁にかかっている星条旗の星マークと紅白帯の数が……

隠し必殺技

龍虎乱舞

⬇↘➡⬅➡＋AC



消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

前方に走り，相手に連続攻撃をたたき込んでから間合いを離し，フラフラしている相手に覇王至高拳をブチかます。レバー操作が正しくても，AとCボタンを同時に押すとアッパー攻撃が優先されてしまう。A，Cと順にたたく感じでボタンを押してみよう。

虎煌拳

↓↘→+A

正面へ左掌底を突きだすことで，気の弾を前方に放つ。スキは少なめ。LV3の場合，気弾はその場で爆発する。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	22	5
3	12	3

翔乱脚（しょうらんきゃく）

→↘↓↙←+B

前方に走り，つかんだ相手の顔面にヒザ蹴り連打。ガードされるとつかめずはじかれる。LV3では回し蹴りに変化。

消費気力	得点	ダウン
48	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	0
2	30	0
3	32	0

飛燕疾風脚

↙→+B

真横への跳び蹴り。リョウのより軌道が高い。LV1，2では，ソバットもセット。攻撃後は後方に跳んで離れる。

消費気力	得点	ダウン
28	1000(×2)	△

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	18(×2)	4(×2)
2	14(×2)	3(×2)
3	12	2

鬼神激（きじんげき）

↓↙←+A

左正拳突き→右正拳突き→左正拳突き→アッパーのコンビネーション攻撃。2発目と3発目の間に少しスキがある。

消費気力	得点	ダウン
24	100(×4)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	12(×4)	0
2	12(×4)	0
3	12(×4)	0

暫烈拳

→←→+A

パンチ連打を打ち込み，トドメにアッパーを放つ。ケズリはアッパーのみ可能。LV3では左正拳突きに変化。

消費気力	得点	ダウン
48	1000	○

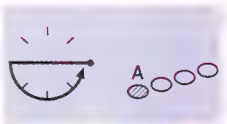
技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	8
3	8	0

超必殺技

覇王至高拳（はおうしこうけん）

→←↙↓↘→+A

中腰の姿勢でかまえ，胸元で交差させた両腕を腰の左側へ引いたのち，前方へ巨大な気の弾を打ちだす。攻撃のでるまでが，覇王翔吼拳より早い。



消費気力	96
攻撃値	70
ケズリ値	23
得点	5000

三角跳び あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	左正拳突き 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	ボディーブロー 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	横蹴り 攻撃値 10 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	ひざ蹴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	左正拳突き 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	右正拳突き 攻撃値 22 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	横蹴り 攻撃値 10 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	回し蹴り 攻撃値 28 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.33秒
しゃがみ	しゃがみ左正拳突き 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	起き上がりアッパー 攻撃値 14 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	しゃがみ足払い 攻撃値 10 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	しゃがみ足払い 攻撃値 22 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
ジャンプ	跳び下段手刀打ち 攻撃値 11 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.2秒	跳び下段正拳 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	跳び蹴り 攻撃値 14 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.17秒	跳び回し蹴り 攻撃値 24 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.23秒

	D+弱してA(アッパー)	D+強してB(ローキック)
立ち(近距離)	アッパー 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ローキック 攻撃値 12 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	アッパー 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ローキック 攻撃値 12 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒

相手に接近してレバー←or→+C

投げ技

一本背負い

攻撃値	得点	受け身
38	1000	可

謎の極限流キラー
如月影二
EIJI KISARAGI

空港

日本に古くから伝わる忍術を身につけ，各地で道場破りをすることによって，その名を広めていった「我が忍術は天上天下において最強である。ゆえに我を越えるもの，すべてを断つ」がコクセ！極限流空手の存在を知った彼は，その師範代タクマ・サカザキを追って，ここアメリカまでやってきた。

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン

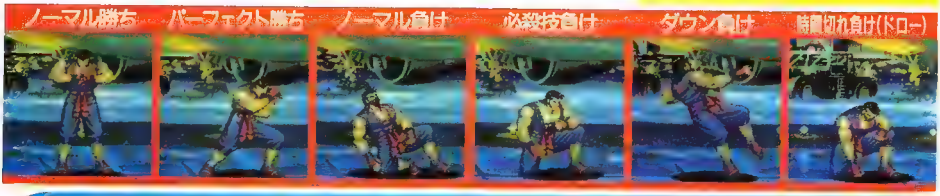
CHARACTER PROFILE

格闘スタイル：如月流忍術
名前：如月影二
誕生日：12月25日
年齢：26才
身長：172cm
体重：70kg
血液型：B型
出身地：日本
家族構成：影に生きる忍びに家族など無用！（詳細は不明）
宝物：己が信ずるこの拳よ。
あなたのライバルは？：ライバルなどいない。
最近気になること：世には我が拳を越えるものがいまだ数多く存在すると聞く。我が拳を越えるものはすべて抹消せねば……。
今大会参加について一言：極限流空手なる拳があると聞きはるばるやってきたが，我が拳をもってすればそのような愚劣な拳など闇に葬り去ってくれるわ。
開発内でのよび名：忍者，影ちゃん

如月影二直撃インタビュー

――代々の忍術の継承者だそうですね
「この技ひとつひとつが，先祖伝来のものである。これをさらに高め，最強の二文字にふさわしい格闘技に鍛え上げるのがわが野望よ」
――なぜ，極限流空手を抹殺しようと思うのですか
「我が拳を越えるものすべてが敵なのだ／　それがたまたま，『極限流空手』であったにすぎぬ。それもいずれ，わが拳の前に屈伏するであろう」
――自分より強い拳を葬る理由は？
「笑止／　我が拳こそ最強にふさわしいもの。それを証明するための手段にすぎぬわ。己れより弱きものを挫くことなぞ，言語道断／　そのようなものなぞ，勝利とは呼べぬ／　如月流忍術の名折れになるだけぞ。常に我が拳を越える者に挑戦し，勝利をおさめることこそ，我が進む道にふさわしいというものだ」
――ところで日々の修業はどこで行なわれているのですか？
「この先祖伝来の忍者服に身をまとっている意味，キサマに理解できるか？　日々，どのような状況であっても，鍛錬をつづけよという戒めなのだ。如月流忍術が世界最強になる日……いや，最強を極めて，なお怠ることなく自らに課す苦行こそ，我が生きる道と信じているのだ。生きることこれ即ち修業ぞ」
――忍者スタイルは自らの生きる標なのですね
「常に戦いに身を置く者，爪先ひとつ，髪の毛1本たりとておろそかにできぬ。スキを相手に見せてはならぬ。この姿こそ，我が生きざまそのものであるのだ。フン，もっとも，忍術の『に』の字も理解できぬ輩に，説明してもムダだがな」

隠し必殺技＋α



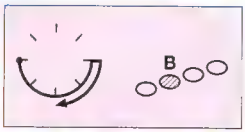
ステージ背景

▲サウスタウンは予想以上に大きな都市で，その空港は多くのジャンボ機が離着陸できるほどの敷地面積を誇っている。影二はジャンボ機のタイヤ倉庫に隠れて乗り込み，ここまでやってきたのだ。「寒かった」(影二談)

隠し必殺技

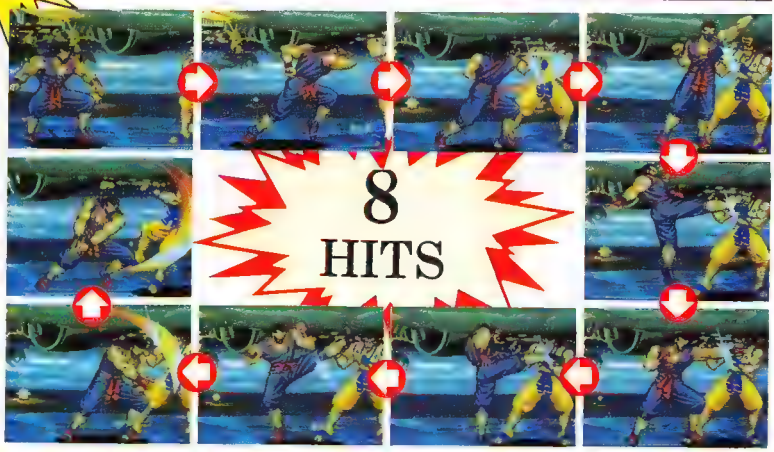
斬鉄蟷螂拳

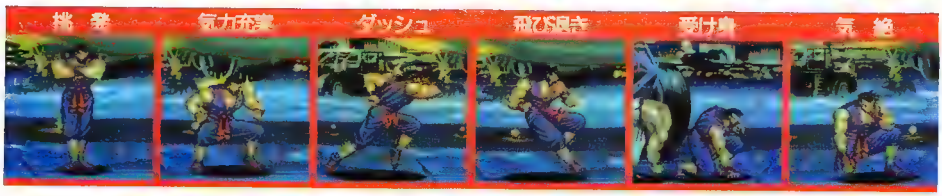
←↙↓↘→↗↓+B



消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

腰を落としてかまえ，前方に走って骨破斬りからの連続攻撃。そして霞み斬りでトドメをさす。少しでもコマンド入力を失敗すると，天馬脚や如月流連拳脚（連続技）に化けてしまうので，アセリは禁物。レバーを真下に入れたのを確認してからボタンを押そう。





必殺技・超必殺技

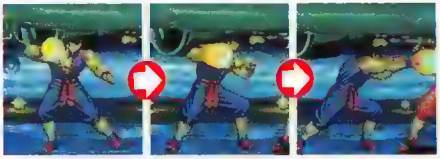
気孔砲

↓↘→+A

気をまとった掌底打ち。気の光に攻撃判定はない。LV3では相手をダウンさせられないが，モーションが速くなる。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	△

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	38	9
2	24	6
3	10	3



流影陣

↓↗+A

正面にきた飛び道具を打ち消す(跳ね返す)気の帯を作りだす。LV1，2なら超必殺技の飛び道具も無効化する。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	30	7
2	18	4
3	10	3

天馬脚

→↘+B

前方ジャンプから蹴りをだし，蹴りに触れた相手にキック連打をたたき込む。攻撃後は後方に跳んで離れる。

消費気力	得点	ダウン
48	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	8
3	20	5

霞み斬り

↓↙←+A

刀を振るモーションで手刀を振りおろし，気の刃を発生させる。LVにより刃の大きさが大きく変化する。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	8
2	20	5
3	9	2

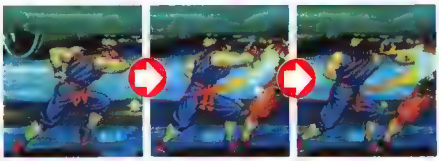
骨破斬り

→←→+A

前方ダッシュして，気の刃で切りつける。接近してから攻撃するまでにスキが一瞬ある。LV3だとダッシュしない。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	8
2	32	8
3	20	5



如月流連撃脚

↓↙←+B

コンビネーション蹴り→回転蹴りの3段連係攻撃。しかし，連続ではつながらないのであった。

消費気力	得点	ダウン
24	100(×3)	×

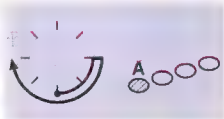
技LV	攻撃値	ケズリ値
1	12(×3)	0
2	12(×3)	0
3	12(×3)	0

超必殺技

斬鉄波

↓↘→↓↘←+A

刀を振るモーションで手刀を振りおろし，前方に半月状の気の刃を飛ばす。弾速が遅いため，遠くから放つと簡単に避けられてしまうのが欠点。



消費気力	96
攻撃値	65
ケズリ値	21
得点	5000

三角跳び あり

基本技・特殊技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち（近距離）	水平打ち 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	中段打ち 攻撃値 20 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	回転逆蹴り 攻撃値 12 得点 300 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	回転蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.27秒
立ち（遠距離）	水平打ち 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	回転打ち 攻撃値 20 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	回転逆蹴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	コンビネーション蹴り 攻撃値 24（×2） 得点 100（×2） キャンセル × 硬直時間 0.33秒
しゃがみ	しゃがみ突き 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	しゃがみ上段水平打ち 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.2秒	しゃがみキック 攻撃値 10 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	しゃがみ 2 段蹴り 攻撃値 10（×2） 得点 200（×2） キャンセル × 硬直時間 0.27秒
ジャンプ	斜め打ち 攻撃値 8 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.13秒	跳び斜め突き 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.2秒	跳び蹴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.17秒	跳び 2 段蹴り 攻撃値 10（×2） 得点 200（×2） キャンセル × 硬直時間 0.17秒

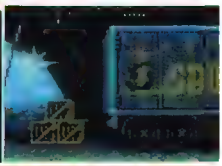
	Cを押してA（アッパー）	Cを押してB（ローキック）
立ち（近距離）	突き上げ打ち 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	逆蹴り 攻撃値 12 得点 300 キャンセル × 硬直時間 0.27秒
立ち（遠距離）	突き上げ打ち 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	逆蹴り 攻撃値 12 得点 300 キャンセル × 硬直時間 0.27秒

	相手に接近してレバー←or→+C
投げ技	空中一本背負い 攻撃値 38 / 得点 1000 / 受け身 可

果てしなき平原の猟者

テムジン

TEMJIN



波止場

金品を持たず，身ひとつでサウスタウンにやってきた彼は，港の荷物下ろしで何とか生計を立てていた。犯罪や暴力が横行するこの街で，必死に生きている子供たちに何かをしてあげるのが彼の夢。そのために多額の資金を必要としていたところへ，異種格闘技の話が…。優勝賞金を手に入れようと，迷わず大会への参加を決意する。

CHARACTER PROFILE

格闘スタイル	モンゴル相撲
名前	テムジン
誕生日	5月10日
年齢	34才
身長	150cm
体重	85kg
血液型	A型
出身地	モンゴル
家族構成	国の父ちゃんと母ちゃんダス。
宝物	街の子供たちダス。
あなたのライバルは？	わしの夢を壊すヤツはみんなライバルダス。
最近気になること	この街はとてもスサんでいるダス。なにかほかに原因がありそうダスね。
今大会参加について一言	わしはあまり暴力は好かんダスが，子供たちのため絶対に優勝するダスね。
開発内でのよび名	テム，テムぞう，テムちゃん

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン

テムジン直撃インタビュー

――『モンゴル相撲』の使い手とお聞きしましたが？

「わしの故郷では，男はみんなこれで身体を鍛えたダス。草原の上で，みんなで円陣組んで，その中で組み合って闘うダス。わし，自慢じゃないが，いつも一番強かったダス。でも，ケンカは好きじゃなかったダスよ。うははは」

――アメリカに渡ってこられたのは，何か理由があったのですか？

「一旗上げたかったからダス。故郷の父ちゃんと母ちゃんに，ラクさせてやりたかったからダス。アメリカに住んでる人はもっと豊かで，みんなが幸せに暮らしてると思ったダス。けど……」

――自由はありますが，たしかに貧富の差は激しいですね

「わし，小さいころから『子供は宝だから，大切にしろ』と，親兄弟に言われて育ったダスし，わし自身子供のことが大好きダス。だから，この街の貧しい子供たちのことを知ったとき，ショックを受けたダス。そんな子供たちを助けたいと思ったんダス」

――あなたの考えを支援する人たちもいるようです

「ありがたいことダス。でも，まだまだ足りないダスよ。子供たちを助けるには，もっと人もお金もいるダス。そのために，わし，もっともっと働くダス」

――子供たちも，あなたのことを慕っているようですね

「わしの心の支えは，子供たちの笑顔ダス。子供たちがみんな幸せになることが，わしの夢ダス。わし，子供たちのためなら，どんなこともするダス。わしの夢を壊すヤツは，きらいなケンカをしてでも追い払ってやるダスよ」

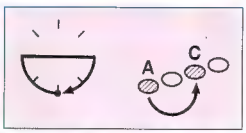
ステージ背景

▲影ニステージの空港と同様，サウスタウンの港も大きく，写真のように巨大な貨物船の入港が可能になっている。うしろで観戦しているのは，テムジンの仕事（荷物の積みおろし）仲間だろう

隠し必殺技

蒙古天武人乱舞

⬇↙⬅➡↘⬇＋AC



消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

ふんばったあとダッシュ，連続攻撃から首狙突拳をたたき込む。独特のコマンドだが，ほかの必殺技に化けないのが強み。気合いがあれば，レバーを真下から左1回転（地上でやるときは早めに）＋ボタンでもコマンドが成立する。ボタンはA，Cの順に押す感じで。

必殺技・超必殺技

蒙古竜巻撃

⬅↙⬇↘➡+A

前転した勢いで地をはうように跳びかかり，掌底連打をたたき込む。攻撃後はバックジャンプして離れる。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	34	8
2	22	5
3	12	3

蒙古雷撃弾

レバーニュートラルから↘⬇↙⬅+A

真上に跳び上がり，相手をかかえあげた状態で落下し，地面に落ちた衝撃で相手の首・腰・股関節をキメる。

消費気力	得点	ダウン
30	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	60	—
2	50	—
3	40	—

蒙古気弾壁

⬇↘➡+A

地面からすくいあげるように気の柱を発生させる。気の柱は，何かに当たらないかぎり一定時間発生しつづける。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	38	9
2	30	7
3	20	5

蒙古連撃拳

⬇↙⬅+A

激突掌→蒙古激拳×2(LV3では×1)→首狙突拳のコンビネーション。攻撃中はスキのない，完全な連続技。

消費気力	得点	ダウン
24	100(1発)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	9(×4)	0
2	8(×3)	0
3	6(×3)	0

蒙古大車輪投げ

レバーニュートラルから➡↘⬇↙⬅+B

相手をかかえて真上に跳び上がり，空中で反転後，横回転しながら落下して地面にたたきつける。

消費気力	得点	ダウン
30	1000	○

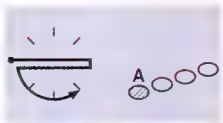
技LV	攻撃値	ケズリ値
1	50	—
2	30	—
3	20	—

超必殺技

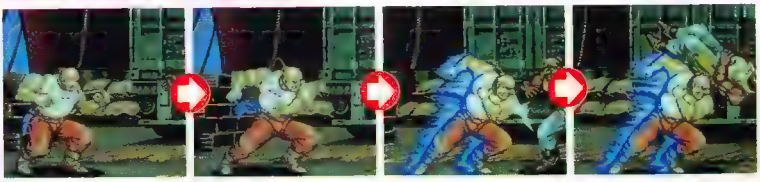
蒙古蒙烈破砕弾

⬅➡⬅↙⬇↘➡+A

気の残像を残しながら，猛烈なショルダー・タックルを仕掛ける。技の前後にスキがほとんどないため，ガードされてもつぎの技につなげることが可能。



消費気力	96
攻撃値	65
ケズリ値	21
得点	5000



三角跳び あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	蒙古激拳	爆砕顔	蒙古激脚	蒙古猛激脚
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒
立ち(遠距離)	蒙古激拳	激突掌	蒙古激脚	蒙古猛激脚
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒
しゃがみ	腹狙突拳	足払い打ち	足払激	開脚足払激
	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 22 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 10 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.3秒	攻撃値 18 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.3秒
ジャンプ	蒙古斧振拳	開脚斧振拳	蒙古膝落蹴	蒙古跳馬脚蹴
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 14 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 22 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.17秒

	Cを押してA(アッパー)	Cを押して(回転キック)
立ち(近距離)	首狙突拳	回転払い蹴り
	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.3秒
立ち(遠距離)	首狙突拳	回転払い蹴り
	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.3秒

投げ技

相手に接近してレバー←or→+C

モンゴリアンスルー

攻撃値	得点	受け身
38	1000	可

投げ技

相手に接近してレバー←or→+C

ウーラ

攻撃値	得点	受け身
38	1000	不可

復活のマッスル・デビル

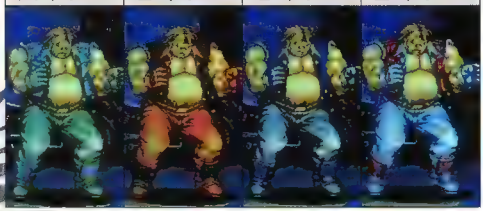
ジャック・ターナー

JACK TERNER

酒場

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン



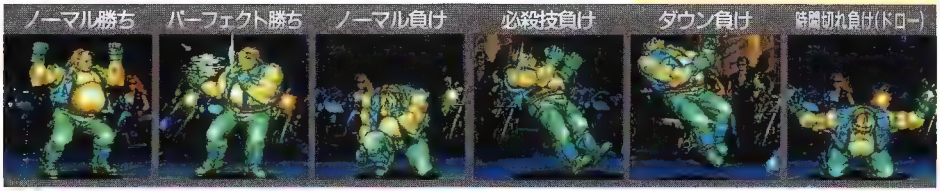
12才のころ，襲ってきたサーカスの熊を返り討ちにするほどの怪力にモノを言わせ，不良グループ「ブラックキャッツ」を結成したが，メンバーの大半をビッグに引き抜かれる。やがて，ジャック自身もビッグに屈服するが，ついに組織を脱会。この大会の参加者から「ネオブラックキャッツ」のメンバーを集めようとしている。

CHARACTER PROFILE

格闘スタイル：オリジナル喧嘩殺法
名前：ジャック・ターナー
誕生日：3月24日
年齢：27才
身長：184cm
体重：138kg
血液型：O型
出身地：アメリカ
家族構成：詳細不明
宝物：グループの仲間とバイク
あなたのライバルは？：ライバル？　そんなものがいるなら，おめにかかりてぇぜ！
最近気になること：最近街で新たなグループが好き放題やってるようだ。ネオブラックキャッツの復活を早めねば。
今大会参加について一言：かなり腕のたつヤツらが参加してるらしいからな。しかし，俺の新必殺技の前ではみんなひざまづくのさ。
開発内でのよび名：ジャック様，ジャッキー，デブ

ジャック・ターナー直撃インタビュー

――イレズミを入れたんですね
「へへっ，どうだい，似合うだろ？」
――グループを再結成されるとお聞きしましたが？
「たしかに，ビッグの野郎に骨抜きにされちまったけどな。俺の大切な仲間を取り上げられて，挙げ句にヤツの尻尾に成り下がっちまってよ。でもな，あんときゃ，ああするよりほか，なかったんだ。アイツに逆らえば，この街じゃ生きていけねぇ。だから，アイツにしたがうフリをして，反撃の時期をうかがってたんだぜ」
――Mr.ビッグの力は大きかったわけですね？
「ところがビッグの野郎，最近旗色が良くねぇみたいでな。ヤツのいる組織の中で，新しくのしあがってきたヤツがいるらしい。そいつのせいで組織内の立場も，ちょいとあやういって噂も聞くしな」
――今がその時期だと……
「このまま黙ってたんじゃ，ジャック・ターナーの名が泣くってもんだ。俺は誰の下にもつかねぇ！　俺のことを決めるのは俺自身だ!!　そのことを，今度こそあのビッグにわからせてやる」
――ところでミス・キングはご存じですか？
「知ってるさ。俺が昔，たたきのめしてやったヤツだからな。あのヤサ男が本当は女だなんて，これっぽっちも知らなかったぜ。俺は女子供にゃ手はださねぇ。これは俺の仲間にも徹底的にたたき込んでんだ。無抵抗な女子供に手をだす，そんなチンピラみてぇなヤツは俺の仲間にゃいねえ。だがな，歯向かってくるヤツぁ別だ。てめぇの身のほどってものをイヤってほど教えてやるだけだぜ。ま，それでも良けりゃ，また相手してやってもいいんだがな」



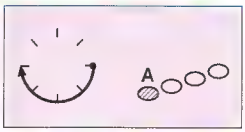
ステージ背景

▲うしろの酒場「マック」は，彼らのなじみの店で，壁の落書きには1969年に建てられたことが記されている。バイクに腰掛けているジャックのそっくりさんは「ジャックのグループ仲間」という設定。噂されていた血縁者ではないそうだ

隠し必殺技

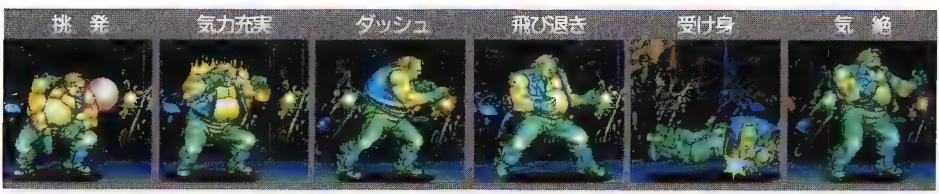
ヘルダイビング

➡↘⬇↙⬅+A



消費気力	97
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	—

相手を地面にたたきつけ，腹をえぐるように身体を回転させる。キャンセル投げを活用すれば，大逆転が可能だが，ほかの隠し必殺技の消費気力が96なのに，これだけは97。対CPU戦では気力鍛錬に成功しないと使えない。そのかわりコマンド入力は一番ラク。



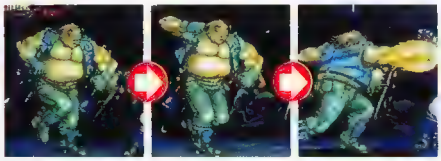
極ナックルパート

↓↘→+A

走りながら，気を込めた右ストレートを繰りだす。LVにより攻撃判定の残る時間(＝スキ)がちがう。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	50	15
2	40	12
3	30	10



ブレインショックバット

→←→+B

相手をつかんでかかえ上げ，顔面に何発も頭突きをたたき込む。技LVが低くなると，頭突きの回数が減る。

消費気力	得点	ダウン
30	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	38	—
2	24	—
3	10	—

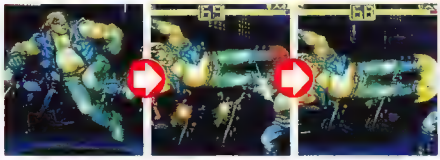
スーパー超ドロップキック

↙↓↘+B

気に包まれたドロップキック。攻撃後のスキは大きいが，しゃがみガードでは防げない。LVで跳ぶ距離が変わる。

消費気力	得点	ダウン
32	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	42	13
2	34	9
3	16	5



ボンバーダンス

↓↙←+A

右ストレート→踏みつけキック→アッパー→立ち上がりヘッドバットの連係攻撃。2発目以降はスキがある。

消費気力	得点	ダウン
24	200(×4)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	10(×4)	0
2	10(×4)	0
3	10(×4)	0

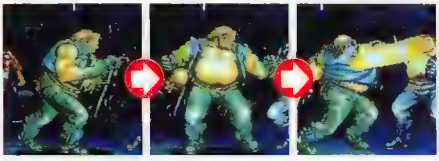
ダイナマイトラリアート

→←→+A

前方ダッシュしたのち，立ち止まってラリアートを繰りだす。LVによりダッシュする距離がまったくちがう。

消費気力	得点	ダウン
16	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	50	15
2	40	12
3	30	10



超必殺技

極ヒップアタック

←→↘↓↙←+B

跳び上がって，ヒップアタックを3連発する。しゃがみガードでは防げないが，連続ではつながらない。3発目のみ，ヒットすると相手は必ずダウンする。

消費気力	96
攻撃値	24(×3)
ケズリ値	8(×3)
得点	2000(×3)

三角跳び あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	右ストレート 攻撃値 9 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.17秒	地獄突き 攻撃値 26 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.23秒	前蹴り 攻撃値 16 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.23秒	ジャイアントキック 攻撃値 24 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒
立ち(遠距離)	右ストレート 攻撃値 9 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.17秒	ラリアート 攻撃値 26 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒	前蹴り 攻撃値 16 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.23秒	ジャイアントキック 攻撃値 24 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒
しゃがみ	しゃがみ左ジャブ 攻撃値 9 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.23秒	立ち上がりヘッドバット 攻撃値 24 得点 300 キャンセル × 硬直時間 0.3秒	しゃがみ足払い 攻撃値 16 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒	しゃがみ足払い 攻撃値 26 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.37秒
ジャンプ	ジャンプヒップアタック 攻撃値 22 得点 300 キャンセル × 硬直時間 0.33秒	ジャンプエルボー 攻撃値 28 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.23秒	ジャンプキック 攻撃値 16 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.3秒	ドロップキック 攻撃値 26 得点 300 キャンセル × 硬直時間 0.3秒

	Cを押してA(アッパー)	Cを押してB(ローキック)
立ち(近距離)	アッパー 攻撃値 16 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒	踏み付けキック 攻撃値 26 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒
立ち(遠距離)	アッパー 攻撃値 16 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒	体当たり 攻撃値 28 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.37秒

投げ技

相手に接近してレバー■or■+C

ボタンスラム

攻撃値	得点	受け身
30	1000	可

空中投げ

お互い空中で接近してC

空中ボディスラム

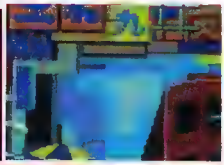
攻撃値	得点	受け身
30	1000	可

伝説のアクロバット・クロー

リー・パイロン

LEE PAI LONG

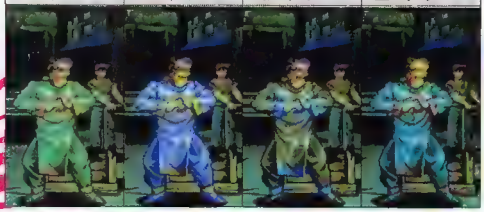
中華街



台湾からアメリカに渡り、養父リー・ガクスウより中国拳法と漢方医学の極意を伝授される。ガクスウは93才ながら、タウン刑務所の主事を務めるほどの実力者。かつてタクマと死闘を演じたり、サウスタウン刑務所の主事を務めるほどの実力者。だが養子であるパイロンは、この大会を最後に、漢方医の道に専念することを決意する。彼が常にかぶっている仮面は、ある闘いでつけられた顔の傷を隠すためのものらしい。

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン



CHARACTER PROFILE

格闘スタイル	中国拳法
名前	李 白竜
誕生日	1月7日
年齢	67才
身長	171cm
体重	62kg
血液型	O型
出身地	台湾
家族構成	李・紅竜(妻)，李・青竜(息子・中国在住)
宝物	猿面・漢方の店
あなたのライバルは？	近くにできた新手のドラッグストアかのぅ？
最近気になること	店の近くに新手のドラッグストアができたらしいが，店の売り上げに影響しなければいいがのう。
今大会参加についてひと言	これを最後にわしは薬造りに専念するつもりぢゃ。わしの最後の戦いよく見とれよ。ヒョッヒョッヒョッ。
開発内でのよび名	猿，じじい

リー・パイロン直撃インタビュー

――本職は薬師なんですね。何でも，大学教授や一流の薬剤師のかたがたも，この店の漢方薬を買い求めるとお聞きしましたが……

「ヒョッヒョッヒョッ，なに，わしみたいなじじいの店ぢゃと，そんなヤツしかこんという良い見本ぢゃよ。そんなたいそうなことはないぞよ」

――この薬はよく効くと噂が流れているようですよ

「たまに昔からのなじみ客がくるがのう。そこから聞き込んで流れたものぢゃろう。ありがたいことぢゃて」

――薬師と拳法家の両立は，むずかしくありませんでしたか？

「うむ。どちらも人の生き死にに関わるものぢゃからのう。決して，いい加減な気持ちで接してはならぬのぢゃ。どちらかのために，どちらかに対する気持ちがおろそかになったとき，わしは死ぬ。そんな覚悟でおったんぢゃ……。ヒョッヒョッ，『死ぬ』と言うても，現実に命を断つわけではない。薬師も拳法も辞めるということぢゃ。わしにとっては，どちらも命より大切なもの。それを自ら断つ――これすなわち，わしにとっての『死』なのぢゃよ。もっとも，ここ最近は拳法に気を取られすぎて，薬の面倒を見る時間があまりなかったがのう」

―― その拳法ですが，近々引退されるとお聞きしましたが

「新しい漢方薬について，ぜひとも研究したい題材があってのう。じゃが，その前にぜひ，この拳にふさわしい闘い修めをしてみたいものぢゃ。ヒョッヒョッヒョッ」

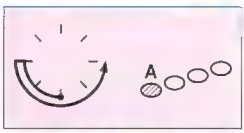
ステージ背景

▲多くの人でにぎわう商店街が舞台。よく見ると「印座来付」(In the lifeの当て字？)なんて看板も存在している。ギースの配下も乗っている路面電車は，彼らの試合を観戦するために停車しているのか，それとも……？

隠し必殺技

華中飛猿爪

↓↙←↙↓↘→+A



消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

鉄の爪を伸ばして前転する。移動距離がほかの突進技より長く，フィールドの端から端まで移動しつづける。ガードは不可能だが，しゃがみ弱パンチなどで簡単にツブされるほどモロい。ボタンを押すのが早いと，鉄の爪攻撃になってしまうので注意しよう。

鉄の爪攻撃

消費気力	得点	ダウン
24	1200	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	20	5
3	10	2

↓↘→+A

空中を回転しながら前進して，伸ばした鉄の爪で連続して引っかく。LV3だと前進せず，その場で回転する。

百裂拳

消費気力	得点	ダウン
48	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	8
3	8	0

→←→+A

無数のパンチ連打をたたき込んだあと，トドメにアッパーカットを放つ。LV3だと鉄槌打ちに変化する。

華中鷹爪激（かちゅうようそうげき）

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	8
2	20	5
3	10	2

↓↑+A

相手の頭上へ跳んでいき，鉄の爪で攻撃する。しゃがみガードでは防げない。LVにより最大射程距離がちがう。

華中猛腕脚（かちゅうもうわんきゃく）

消費気力	得点	ダウン
28	100(×4)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	9(×4)	0
2	9(×4)	0
3	9(×4)	0

↓↙←+A

鉄槌打ち→トラースキック→鉄槌打ち→虎尾脚撃のコンビネーション攻撃。2発目と3発目の間にスキがある。

超必殺技

真空空転爪

↓↙←↓↘→+A

消費気力	96
攻撃値	65
ケズリ値	25
得点	5000

回転しながら空中を前進し，伸ばした鉄の爪と真空の刃で相手を切りきざむ。攻撃終了後は後方に跳ね返るが，着地点でしばらく硬直してしまう。

三角跳び　あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち（近距離）	貫手（ぬきて）	旋風爪（せんぷうそう）	トラースキック	跳び回し蹴り
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.13秒
立ち（遠距離）	貫手	鉄槌打ち（てっついうち）	トラースキック	飛扇脚（ひせんきゃく）
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 18 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.17秒
しゃがみ	しゃがみ左貫手	ジャンプアッパー	しゃがみ蹴り	天龍脚
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 10 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.25秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒
ジャンプ	跳び左貫手	空中両手打ち	跳び蹴り	空中回転脚
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 20 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.2秒

	口を押してA（アッパー）	口を押してC（ローキック）
立ち（近距離）	アッパーカット	踏み付け蹴り
	攻撃値 16 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.25秒
立ち（遠距離）	アッパーカット	虎尾脚撃（こびきゃくげき）
	攻撃値 16 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.17秒	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.25秒

投げ技

相手に接近してレバー←or→+C

そり返り投げ

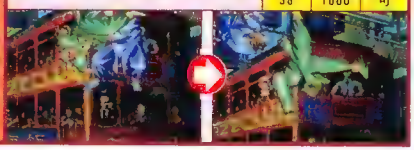
攻撃値	得点	受け身
38	1000	可

空中投げ

お互い空中で接近してC

空中ヘッドシザーズ

攻撃値	得点	受け身
38	1000	可



神龍なるムエタイ・レディ

キング

KING

持ち前のムエタイで街のチンピラをしたがわせていたが、ジャックとの対決に敗れ、レストラン「ラ・モール」の用心棒へと身を落とす。一年前の誘拐事件では、ビッグへの敵対心ゆえにユリを脱走させるが、その後の消息は不明だった。ところが、突如としてサウスタウンへもどり、ストリード・ファイトで多額の賞金を巻き上げているという。はたして、その理由は……？

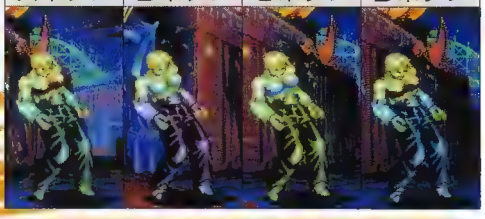
CHARACTER PROFILE

格闘スタイル	ムエタイ
名前	本名不明
誕生日	4月8日
年齢	22才
身長，体重	175cm，58kg
血液型	A型
スリーサイズ	B86，W56，H85
出身地	フランス
家族構成	ジャン(弟)，その他不明
宝物	この美しい美貌かしら(笑)
あなたのライバルは？	ライバルじゃないが，昔借りのあるジャックだけは倒す！
最近気になること	誰か腕のいい医者を知っていたら私に教えてくれ。礼はたっぷりするよ。
今大会参加について一言	私と当たった人は残念だけど，決して勝つことはできないよ。ぶざまな姿を見せたくなかったら早いとこ帰りな。
開発内でのよび名	キンちゃん，ベノぞう

遊園地

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン



キング直撃インタビュー

――女性であることを隠していたそうですね

「ああ(笑)。『女』で生きていくには，なにかとジャマだったんだよ，昔，オレがいたところはね」

――じゃまですか

「そう。まあ，それを武器にすることもできたけど，その前に腕力がついちまったから」

――ムエタイですね

「腕力と言うより脚力だな(笑)。とにかく，てっとり早く金を入手する方法があったから，それを使ったまでさ。おかげで実入りはよかったぜ。……ああ，でも困ったこともあったなあ」

――どんなことですか

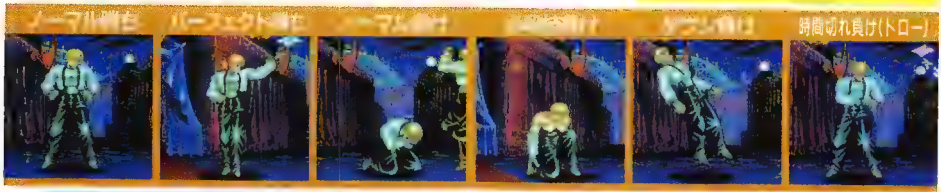
「なぜか妙に女が言い寄ってくるんだ。追い払うのに苦労したぜ。まあ，ありがたいことに『女嫌い』って噂が流れてくれたけどな」

――最近，またあなたのムエタイが復活したとお聞きしましたが

「去年，リョウたちに敗北しちまったから，もう一度鍛え直した，その結果さ。女ってことがバレちまったけど，前に比べりゃ技の切れ味は格段にちがう。外見で判断するヤツに使うにゃ，ちょいともったいないくらいにな，フフッ」

――そういえば弟さんがいらっしゃるという話ですが……

「ジャンのことかい？　ああ……いい子だよ……。オレのことをどこまでも心配するんだ。少しは自分の身を案じればいいのにな。……肉親って，そういうものなんだろうな。……あいつだけは，幸せになってほしいと思う。これがオレの，ただひとつの望みだよ」



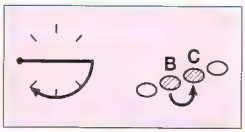
ステージ背景

ジャック・オー・ランタン（カボチャちょうちん）のデザインをした風船や右端の「HALLOWEEN」の文字から察するに，サウスタウンにもハロウィンの習慣があるようだ。うしろにいる占い師の正体は，裏世界の情報屋だとか。

隠し必殺技

サプライズローズ

←→↘↓↙＋BC



消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

垂直ジャンプから斜めに急降下，相手の頭上で跳ねつつ蹴りを連発する。移動方向の関係上，横からの攻撃に弱いが，まず反撃を受ける恐れはない。コマンド入力は，レバーをキチンと右下で止めないと，猛襲脚になってしまう。ボタンはB，Cの順に押そう。

必殺技・超必殺技

ベノムストライク

↓↘→+B

鋭い回し蹴りから，気の弾を前方に飛ばす。スキは少なめ。 LV3だと弾が前方に飛ばずに，その場で消滅する。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	20	5
3	10	2

トルネードキック

→←→+B

体を横に傾けて前方に跳び，回転しながら蹴りを2発たたき込む。一部のキャラをのぞき，しゃがまれると空振る。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	△

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	22(×2)	8(×2)
2	16(×2)	4(×2)
3	8(×2)	2(×2)

トラップショット

↓↑+B

バク宙に相手を引っかけ，落ちてくるところに蹴りを連発でたたき込む。LV3ではステップキックに変化する。

消費気力	得点	ダウン
40	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	8
2	20	5
3	34	0

猛襲脚

↓↙←+B

2段蹴りを連続して繰りだし，回転蹴りでトドメ。相手がしゃがんでいたり少し離れていると，回転蹴りは空振る。

消費気力	得点	ダウン
24	100(1発)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	6(×7)	0
2	6(×5)	0
3	6(×3)	0

超必殺技

ダブルストライク

→←→↘↓+B

上段回し蹴りから1発，後ろ回し蹴り(回転蹴り)から1発，計2発のベノムストライクを放つ。攻撃と攻撃の間にスキがあるので，連続ではヒットしない。

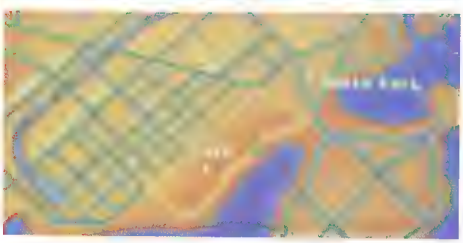
消費気力	96
攻撃値	42(×2)
ケズリ値	14(×2)
得点	3000(×2)

三角跳び あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	左ストレート	よけ肘打ち	防御前蹴り	2段蹴り
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 20 / 得点 200 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.3秒	攻撃値 16 / 得点 200 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.33秒	攻撃値 14×2 / 得点 100×2 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	左ストレート	中段パンチ	回転蹴り	ステップキック
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.13秒	攻撃値 20 / 得点 200 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.33秒	攻撃値 16 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 26 / 得点 200 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.33秒
しゃがみ	しゃがみパンチ	しゃがみアッパー	しゃがみ蹴り	スライディングキック
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 18 / 得点 200 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.27秒	攻撃値 10 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.33秒	攻撃値 20 / 得点 200 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.27秒
ジャンプ	跳びパンチ	跳びパンチ(強)	跳び蹴り	回転ひねり蹴り
	攻撃値 8 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 12 / 得点 200 / キャンセル × / 硬直時間 0.27秒	攻撃値 16 / 得点 100 / キャンセル × / 硬直時間 0.2秒	攻撃値 24 / 得点 200 / キャンセル × / 硬直時間 0.23秒

	□を押して(アッパー)	□を押して(ローキック)
立ち(近距離)	アッパー	ローキック
	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.27秒	攻撃値 16 / 得点 300 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	アッパー	ローキック
	攻撃値 12 / 得点 100 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.27秒	攻撃値 16 / 得点 300 / キャンセル ○ / 硬直時間 0.27秒

	相手に接近して□+□		
投げ技	フックバスター	攻撃値	得点	受け身
		38	1000	可



悲劇のダークサイド・チャンプ

ミッキー・ロジャース
MICKEY ROGERS

ボクシング・ジム

天賦の才能を持つボクサー。過去に、コーチを名乗ったサギ師に大金をダマしとられたことがあった。なんとか3年後にアマチュア・ボクサーの王者となるが、チンピラとのトラブルで相手を瀕死に追いやり、プロへの道を閉ざされてしまう。その後、武器密輸の仕事に荷担するが、やはりチャンプへの夢は捨てきれず、この大会で優勝すれば、ふたたび格闘技の頂点に立てると信じ、参加を決意。

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン

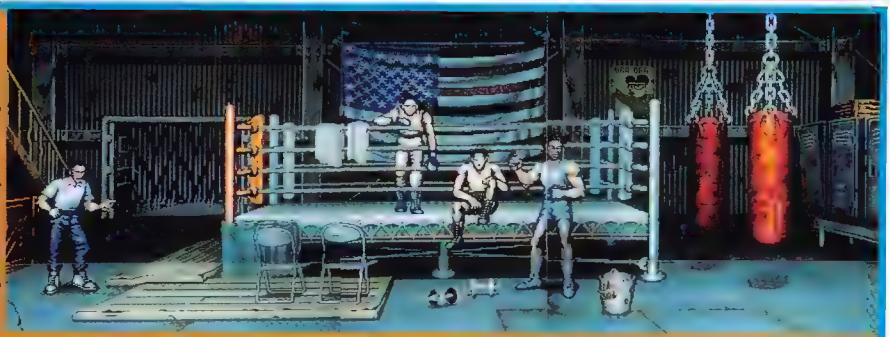
CHARACTER PROFILE

格闘スタイル：ボクシング
名前：ミッキー・ロジャース
誕生日：8月16日
年齢：27才
身長，体重：189cm，80kg
血液型：A型
出身地：アメリカ
家族構成：チャーリー・ロジャース(父)，ジェシカ・ロジャース(母)
宝物：昔チャンプからもらったグローブ
あなたのライバルは？：俺はチャンプだぜ。チャンプにそんなもんあるかよ！
最近気になること：自分がいなくなってからのボクシング界の動き
今大会参加について一言：この大会を機に，俺はボクシング界にもどるつもりだ。世界中のボクサーに言っておくが，再びリングに舞いもどるまで，せいぜいトレーニングに励むこったな(笑)。
開発内でのよび名：ミキ，ミキ男

ミッキー・ロジャース直撃インタビュー

――髪を切ったんですね
「クサった気持ちといっしょにバッサリさ。へへッ，おかげで見とおしバツグンだぜ」
――あなたをいつも見ている男の子がいますね
「弟だよ。オレをスーパー・スターだと憧れてる，ファンキーなヤローさ。あいつが諦めなかったから，オレももう一度，夢を見る気になったのさ」
――ボクシング・チャンプの夢ですね
「ジムはボロボロ，名のあるボクサーはオレだけ，おまけにファイト・マネーは，ジムにほとんど持ってかれる。まっとうな夢を見るにゃ，サイコーのところだぜ」
――『まっとうな夢』？
「『いつか絶対，抜けだしてやる！』ってな！　こんなところでくすぶってるオレじゃねぇ，チャンプの夢はまだまだ死んじゃいねぇんだぜ。自分にパンチ食らわして，目ぇ覚まさせるにゃ絶好の環境なのさ」
――今度は世界をめざしているわけですね
「きっかけさえあれば，こんなゴミタメみたいな生活ともオサラバできるんだ。そいつを自分で作ってやる」
――きっかけ，ですか
「武器の横流しをしていたころは，黙ってても大金が転がり込んできてたんだぜ。そんなころにゃ，もう捨てた夢だとばかり思ってたんだけどな。やっぱ，簡単に忘れられるもんじゃねぇな。これが最後のチャンスになるかもしれねぇ。そのときのために，なまった身体をたたき直すんだ。弟たちのためにもな」

ステージ背景

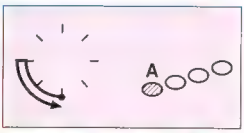


▲長雨に打たれてサビている壁，ツギハギだらけのサンドバッグ，そしてナゾのポスター(？)など，まさにミッキーのハングリー精神を反映したステージと言えるだろう。ところで，画面左上におなじみの黒服の男がいるのに気づいたかな？

隠し必殺技

ラッシュボンバー

↓↙←↙↓+A



消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

右フック→左フック→右アッパー，左フック→右フック→左アッパー，右フック→左フック→右アッパー，そしてチョッピングライトでトドメをさす。ごくまれに，チョッピングライトの振り回す腕にも当たることが。コマンドは比較的ラクなほうだろう。

必殺技・超必殺技

バーニングアッパー

↓↘→+A

大振りのアッパーから，三日月状の気弾を前方に飛ばす。攻撃の前後にスキがある。LV3だと気弾は飛ばない。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	20	5
3	10	2

ローリングアッパー

↓↘→+B

地面をえぐるようなアッパーで，地をはう炎の帯を作りだす。スキが少ないのが強み。LV3だと，炎はすぐ消える。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	20	5
3	10	2

チョッピングライト

↓↙←+B

腕をグルグルと振り回して勢いをつけ，前方(相手がしゃがんでいると斜め下)に右ストレートを放つ。

消費気力	得点	ダウン
32	1000	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	7
3	20	5

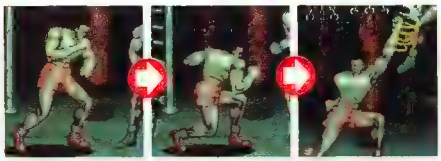
クレイジーアッパー

↓↑+A

かがんだあと，上方向へ衝撃波に包まれたアッパーを撃つ。LV3だと左アッパーに変化する。

消費気力	得点	ダウン
24	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	7
3	18	0



コンビネーション1

↓↙←+A

左ストレート→左ストレート→右ストレート(強)の連係攻撃。2発目と3発目の間にスキがある。

消費気力	得点	ダウン
24	100(×3)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	12(×3)	0
2	12(×3)	0
3	12(×3)	0

コンビネーション2

↓↙←+AC

左ストレート→右ストレート(強)→左アッパーの連係攻撃。連続でヒットしないのは，彼なりの愛敬か。

消費気力	得点	ダウン
24	100(×3)	×

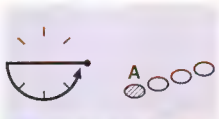
技LV	攻撃値	ケズリ値
1	12(×3)	0
2	12(×3)	0
3	12(×3)	0

超必殺技

プラネットゲイル

→←↙↓↘→+A

右コークスクリューブローから1発，左コークスクリューブローから1発，計2発の衝撃波を前方に飛ばす。基本的に連続ではヒットしない。



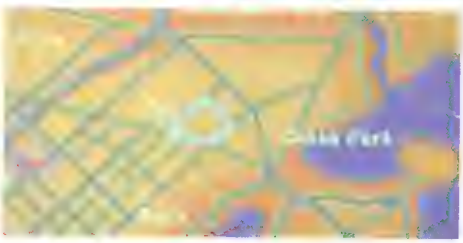
消費気力	96
攻撃値	42(×2)
ケズリ値	14(×2)
得点	3000(×2)

三角跳び　なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち（近距離）	左ストレート 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	左フック 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	右ストレート 攻撃値 18 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.23秒	右フック 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち（遠距離）	左ストレート 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	左ストレート（強） 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	右ストレート 攻撃値 18 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.23秒	右ストレート（強） 攻撃値 20 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒
しゃがみ	しゃがみ左ジャブ 攻撃値 10 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	ダウンアッパー 攻撃値 20 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	しゃがみ右ストレート 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	しゃがみ右ストレート 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
ジャンプ	跳び右ローストレート 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.23秒	跳び右ローストレート（強） 攻撃値 14 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.23秒	跳び左ローストレート 攻撃値 14 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.23秒	跳び左ローストレート（強） 攻撃値 16 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.23秒

	Bを押してA（アッパー）	Cを押してB（ローキック）
立ち（近距離）	左アッパー 攻撃値 14 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	ローストレート 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち（遠距離）	左アッパー 攻撃値 14 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	ローストレート 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒

	相手に接近してレバー←or→+C
投げ技	つかみボディブロー 攻撃値 38 得点 1000 受け身 不可

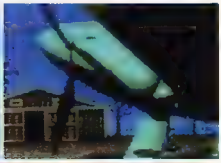


元・音速の死神

ジョン・クローリー

JOHN CRAWLEY

クローリー飛行場



「蒼い疾風」の異名を持つ優秀なパイロットだったが、一瞬の油断がアダとなり、乗っていた戦闘機が墜落してしまう。親友のジェームスに救出され、一命はとりとめたが、目を負傷したため引退。海軍士官学校の教官を務めることになった。しかし、ミ、ビッグへの武器横流しが発覚、懲戒免職処分を受けてしまう。この大会には賞金目当てで参加。

ボタンによるキャラクター色の変化

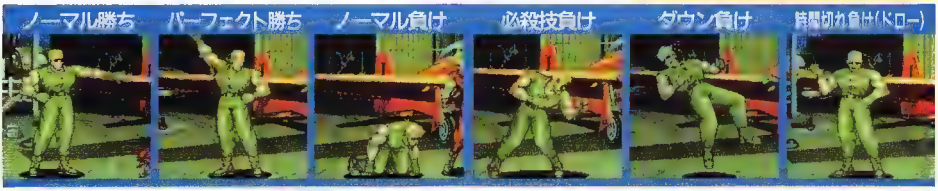
Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン

CHARACTER PROFILE

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋オリジナル殺人術
名前：ジョン・クローリー
誕生日：2月15日
年齢：30才
身長：182cm
体重：76kg
血液型：B型
出身地：アメリカ
家族構成：詳細不明
宝物：愛機「FIRE BOY」
あなたのライバルは？：Mr.ビッグ
最近気になること：とくになし
今大会参加について一言：しばらく現役を離れていたので体力的に心配だが，腕のほうはまったく鈍っていないはずだ。「蒼い疾風」の実力をよく見ておくがいい。
開発内でのよび名：ジョニー，ジョンクロ

ジョン・クローリー直撃インタビュー

――賢そうですね
（じゃれつく犬をあしらいながら）「こいつ，パティっていうんだ」（「そら，あっちいけ」とパティを押しやる）
――『蒼い疾風』の噂はお聞きしてますよ
「空を飛ぶために人を殺さねばならない。そんな時代のころの呼び名さ。イヤな思い出だ。俺に残されたのは，身ひとつと，過去の栄光……。いや，コイツがいたな」
――この飛行機は？
「『FIRE BOY』……。俺の空への夢を，またかきたててくれるヤツさ」
――プロペラ機ですね
「戦闘機とは雲泥の差だろ？　でも，俺が一番最初に乗った飛行機も，こんなタイプだったんだぜ。あいにく，こいつは修理中でね。……早く治して，一緒に空を駆け巡りたいものだよ」
――目を悪くされたとお聞きしましたが
「たしかに事故で視力は落ちたが，失明したわけじゃない。ただ，第一線にはもどっても，以前の働きができないだけの話さ。もっとも，今の俺にゃ，もどる資格なんかないけどな」
――事故のとき，ご親友に助けられたという……
「彼のことかい？　ジェームスには，一生かかっても返せない恩がある。彼がいなけりゃ，俺は今，ここにこうしていることもなかっただろう。もう一度会って恩を返したいのだが……」
――見つかるといいですね
「ああ，また，昔のように朝まで酒を酌み交わしたいものだな」



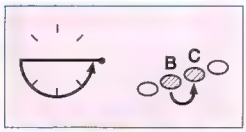
ステージ背景

▲ジョンの愛機「Fire Boy」は，修理の途中で，まだ飛行できない状態。「No Smoking(禁煙)」と書かれた格納庫の影では，黒服が様子をうかがっている。そして，家の前には彼の愛犬が。ヘイ，バティ！

隠し必殺技

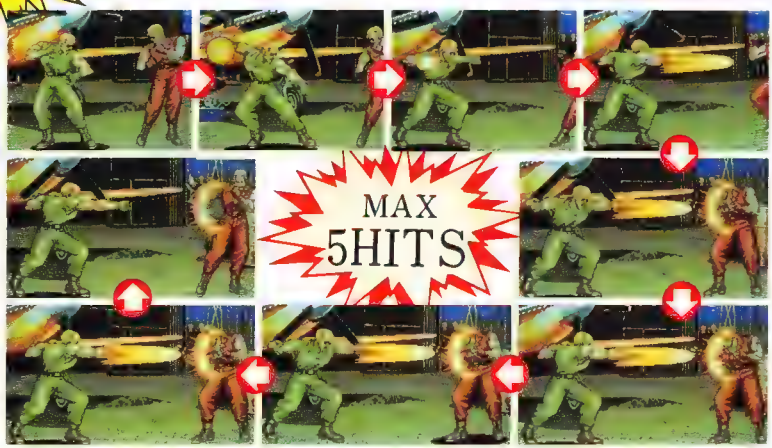
アトミックスマッシュ

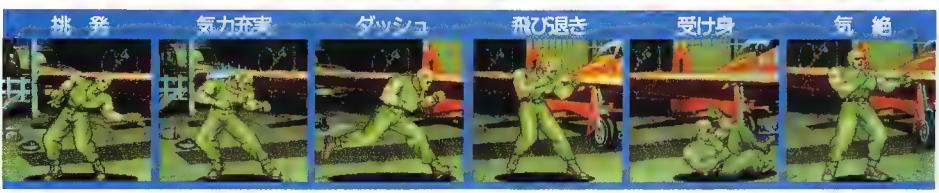
➡⬅↙⬇↘➡＋BC



消費気力	96
得点	1000(×5)
攻撃値	16(×5)
ケズリ値	4(×5)

高速で飛ぶ気弾を5発，左右の腕から交互に連続発射する。空中にいる相手にも連続ヒットするが，隠し必殺技の中では唯一ガード可能で，破壊力も低め。超必殺技「メガスマッシャー」との使いわけがポイント。ボタンを同時押しすると，ローキックになってしまう。





必殺技・超必殺技

メガスマッシュ

↓↘→+A

交差させた腕から，前方に向けて彗星状の気弾を発射する。スキは少なめ。LV3だと気弾はその場で消滅する。

消費気力	得点	ダウン
24	1200	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	22	5
3	12	3

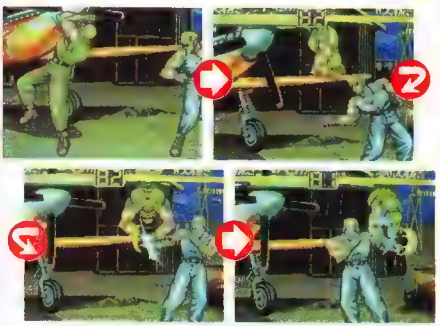
フライングアタック

↓↙←+A

前方ジャンプして，逆立ち状態で相手の頭上を回転しつつ攻撃する。LV3では，ヒットしても相手はダウンしない。

消費気力	得点	ダウン
32	1200	△

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	24	5
3	12	3



スパイラルレッグボマー

↓↑+B

前方ジャンプから，気に包まれたスピンキックを相手の体にネジ込む。攻撃後は後方ジャンプして逃げる。

消費気力	得点	ダウン
32	1200	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	34	8
2	22	5
3	12	3

オーバードライブキック

↓↙←+B

ローキックとサイドキックの連続からバックスピンナックルでトドメ。相手がしゃがんでいると裏拳は空振る。

消費気力	得点	ダウン
24	100(1発)	×

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	5(×8)	0
2	5(×6)	0
3	5(×4)	0

超必殺技

メガスマッシャー

→←↙↓↘→+A

交差させた両手に気を充填し，一定時間を経過するかAボタンを押すと発射。そのとき，レバーが上か下に入力されていると，相手に向かって上(下)へ飛ぶ。

消費気力	96
攻撃値	66
ケズリ値	22
得点	5000

三角跳び あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	左ストレート 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	右フック 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	サイドキック 攻撃値 14 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ハイキック 攻撃値 14 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒
立ち(遠距離)	左ストレート 攻撃値 8 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.13秒	バックスピンナックル 攻撃値 24 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	サイドキック 攻撃値 14 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	バックスピンキック 攻撃値 24 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.33秒
しゃがみ	しゃがみ右ストレート 攻撃値 11 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	しゃがみ裏拳 攻撃値 18 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	足払い 攻撃値 10 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	足払い 攻撃値 20 得点 200 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
ジャンプ	跳びパンチ 攻撃値 10 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.2秒	跳びパンチ(強) 攻撃値 16 得点 200 キャンセル × 硬直時間 0.27秒	跳び蹴り 攻撃値 14 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.17秒	跳び蹴り 攻撃値 14 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.17秒

	Cを押してA(アッパー)	Cを押してB(ローキック)
立ち(近距離)	アッパー 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ローキック 攻撃値 14 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒
立ち(遠距離)	アッパー 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒	ローキック 攻撃値 14 得点 300 キャンセル ○ 硬直時間 0.27秒

相手に接近してレバー←or→+C

投げ技

ベアキラー

攻撃値	得点	受け身
38	1000	可

ジャンプ頂点付近でB(強キック)

特殊技

スピンキック

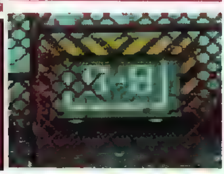
攻撃値 22
得点 200
キャンセル ×
硬直時間 0.23秒

サウスタウンの非情なる黒幕

Mr.ビッグ

Mr.BIG

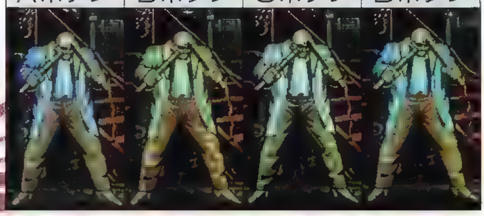
地下駐車場



1年前に起きたユリ・サカザキ誘拐事件の首謀者。元陸軍特殊部隊大佐であること、本名のイニシャルは「J」であること以外、すべての経歴が謎につつまれている。組織内で対立している「ある人物」が大会の運営をまかされたと聞き、大会そのものをブチ壊すため、特殊部隊時代に現地人から教わったと言われる棒術を使い、手当りしだいに参加者をツブしていく。

ボタンによるキャラクター色の変化

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン



CHARACTER PROFILE

格闘スタイル：棒術
名前：本名不明
誕生日：7月4日
年齢：33才
身長：187cm
体重：81kg
血液型：B型
出身地：不明
家族構成：詳細不明
宝物：街（サウス・タウン）のすべて
あなたのライバルは？：くだらんことを聞くな！
最近気になること：組織内で不穏な動きを見せている男がいるらしいが…。
今大会参加について一言：ノーコメント
開発内でのよび名：ビク，ビク男，ハゲ

Mr.ビッグ直撃インタビュー

――あの組織の幹部とお聞きしましたが
「ふふん，おおかた『サウスタウンを影で牛耳る黒幕の組織』などという，くだらない噂だろう。ま，我々のことなぞ，その程度の噂で十分だよ。余計な詮索はどんな結果になるのか……わかるな」
――サカザキ家の誘拐劇の件についてですが
「タクマ・サカザキが我々の言うことにしたがわなかったから，協力してもらう手段をとったまでだ。ヤツがおとなしく我々の言うことを聞いておれば，家族をあのような目に合わせずにすんだものを。ものわかりの悪い男だ」
――そのミスター・サカザキですが，組織内の別の男とも会っていたようですが……
「はっ，ギースとかいう若造のことか！　ここ最近，急激にのしあがってきたヤツだ。かなりのヤリ手だがな，俺に言わせれば，長髪の軟弱野郎なだけだ。いずれ俺サマ自身の手で，ヤツの鼻っぱしらをたたき折っておく必要もあろう。組織内で誰が一番の実力者かわからせてやる。どのような手を使おうともな！」
――ところでミスター・クローリーのことは……
「俺は過去を捨てた男だ。もうヤツの知っているジェームスはいない。……そう，伝えてくれ」

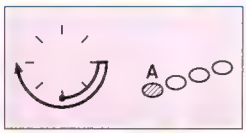
隠し必殺技＋α

ステージ背景

▲「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の最終ステージにしては，いささか荒れた舞台かもしれない。いかにも怪しげな自動車とその横に立っている黒服2人が気になるところ。ナンバー・プレートには何も書かれていないし……

隠し必殺技

ライジングスピア



消費気力	96
得点	5000
攻撃値	100
ケズリ値	25

棒で相手をすくい上げ，下から突きまくる。最初の突きだす棒につかみ判定があり（ガードは無効），キャンセルで連続技に組み込むことも可能。入力ミスでほかの必殺技に化けることはないが，射程外で仕掛けると，棒が空振りして気力だけが減ってしまう。

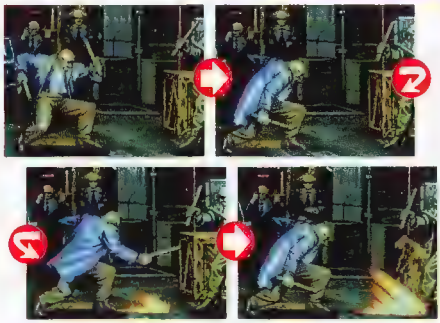
グランドブラスター

↓↘→+B

地面をこするように棒を振ることで，地をはう炎を放つ。スキは少なめ。LV3だと，炎はすぐに消滅する。

消費気力	得点	ダウン
24	1200	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	36	9
2	20	5
3	16	4



ドラムショット

→↘+A

腰を落として襲いかかり，棒の乱打で打ちのめす。攻撃後，長い間硬直する。LV3だと前進する距離が半減。

消費気力	得点	ダウン
32	1000	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	8
2	20	5
3	10	2

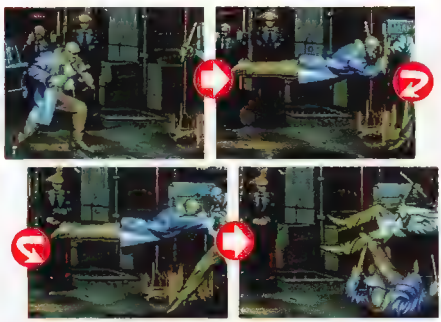
クロスダイビング

←↙↓↘→+A

棒を体の前で交差させた状態で，前方に跳んでいく。攻撃後にスキがある。LVにより，跳ぶ距離が少しちがう。

消費気力	得点	ダウン
24	1500	○

技LV	攻撃値	ケズリ値
1	32	8
2	24	6
3	16	4



スピニングランサー

←→↘↓↙←+B

接合させた棒を長く伸ばし，槍のように突き，振り回して突く。ヒットすると相手は自動的に引き込まれてくる。

消費気力	得点	ダウン
24	1500	○

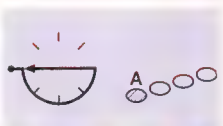
技LV	攻撃値	ケズリ値
1	24	6
2	20	5
3	16	0

超必殺技

ブラスターウェーブ

←↙↓↘→←+A

棒を交差させてエネルギーをタメ，前方に放電する。ほぼ画面の端から端まで届くうえ，相手にガードされた場合でも，反撃は受けにくい。



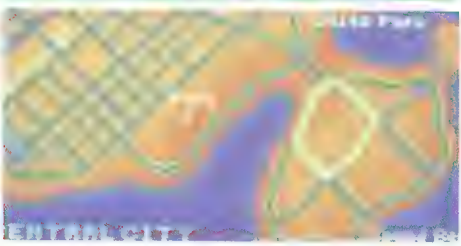
消費気力	96
攻撃値	64
ケズリ値	21
得点	5000

三角跳び　なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	中段棒突き 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	マシンガンスピア 攻撃値 8(×2) 得点 100×2 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	中段棒殴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	ネックショット 攻撃値 22 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒
立ち(遠距離)	中段棒突き 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	マシンガンスピア 攻撃値 8(×2) 得点 100×2 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	中段棒殴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	ミドルスイングショット 攻撃値 20 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒
しゃがみ	下段棒突き 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	棒足払い 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒	下段棒突き 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	棒足払い 攻撃値 12 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.3秒
ジャンプ	跳び下段突き 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.2秒	ツインウェーブショット 攻撃値 20 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.3秒	跳び下段殴り 攻撃値 12 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.2秒	ツインウェーブショット 攻撃値 20 得点 100 キャンセル × 硬直時間 0.3秒

	Cを押してA(アッパー)	Cを押してB(ローキック)
立ち(近距離)	棒振り上げ 攻撃値 22 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	クロスアンダースピア 攻撃値 20 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒
立ち(遠距離)	棒振り上げ 攻撃値 22 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒	クロスアンダースピア 攻撃値 20 得点 100 キャンセル ○ 硬直時間 0.2秒

	相手に近づいてレバー●or●+C
投げ技	ハイリフトスルー 攻撃値 38 得点 1000 受け身 可

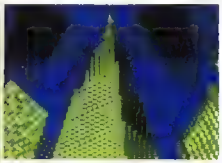


暗黒街の支配者

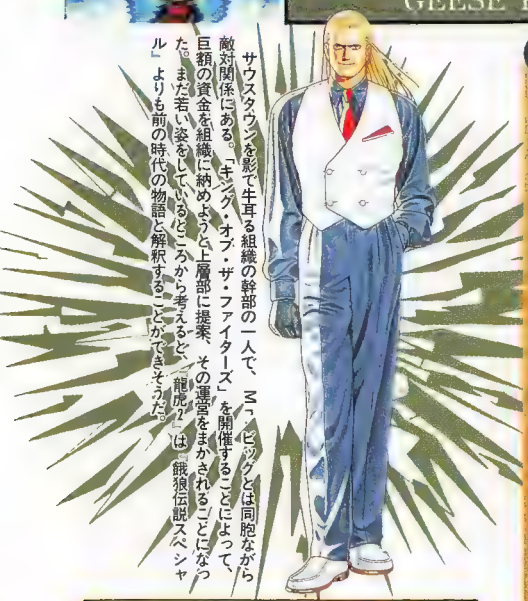
ギース・ハワード

GEESE HOWARD

スペシャル・ステージ



サウスタウンを影で牛耳る組織の幹部の一人で、ミスター・ビッグとは同胞ながら敵対関係にある。「キング・オブ・ザ・ファイターズ」を開催することによって、巨額の資金を組織に納めようと上層部に提案、その運営をまかされることになった。まだ若い姿をしていることから考えると、『龍虎』は『餓狼伝説スペシャル』よりも前の時代の物語と解釈することができそうだ。



CHARACTER PROFILE

格闘スタイル	古武術
名前	ギース・ハワード
誕生日	1月21日
年齢	『龍虎2』26才/『餓狼SP』40才
身長	183cm
体重	82kg
血液型	B型
出身地	アメリカ
趣味	不特定（凝り性だが飽きっぽい）
好きな食べ物	ステーキ（レア）
得意スポーツ	なし（しいていえばビリヤード）
大切なもの	己自身
好きな音楽	ゴッドファーザー・愛のテーマ
嫌いなもの	邪魔者（自分の野望を妨害する者）

（以上、『餓狼伝説SPECIAL』より引用）

ギースに会うための条件は？

※注）このキャラクターを使用することはできません。

ステージ背景

▲真の最終決戦は，ギースのオフィスで行なわれる。窓から見えるビル群のアングルから判断すると，あまり高い階の部屋ではないようだ。ディスプレイに表示されている「PROJECT−G」のGは，ギース(GEESE)の頭文字をとったもの。

隠し必殺技

デッドリーレイブ

消費気力	得点	ダウン
48	1000	
技LV	攻撃値	ケズリ値
1	70	15
2	50	12
3	30	8

ダッシュから連続攻撃をあびせ，気をこめた掌底でトドメ。体力が赤くなくても仕掛けてくるため，厳密には隠し必殺技ではないが，ひとたびヒットすると，脱出不可能。ガードさえすれば，最後の掌底をうつ直前にわずかなスキができる。反撃することも可能だ。

必殺技

※注）このキャラクターを使用することはできません。

烈風拳

消費気力	得点	ダウン
24		○

技レベル	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	7
3	20	5

青白い気の波が，床を高速で走っていく。気力の残量に関係なく，かならず画面の端から端まで届く。

飛翔日輪斬

消費気力	得点	ダウン
20		×

技レベル	攻撃値	ケズリ値
1	40	10
2	30	7
3	20	5

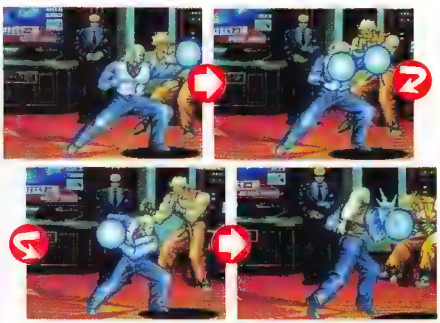
跳び上がり，右腕を振り回して異様に攻撃判定の広い気の刃をつくりだす。跳んでから攻撃するまでは完全無敵。

エクスプロージョンボール

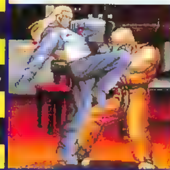
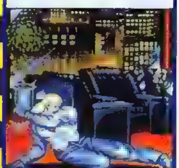
消費気力	得点	ダウン
48	1000	○

技レベル	攻撃値	ケズリ値
1	70	15
2	50	12
3	30	8

裏拳に込めた気弾で相手をとらえ，もう一つの気弾をアッパーで当て，はるか上空まで吹き飛ばす。



三角跳び **あり**

	弱パンチ		強パンチ		弱キック		強キック	
立ち(近距離)	攻撃値 12 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.13秒	左裏拳 	攻撃値 12 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.13秒	左裏拳 	攻撃値 24 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.17秒	ミドルキック 	攻撃値 24 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.23秒	ニーキック 
立ち(遠距離)	攻撃値 12 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.13秒	左裏拳 	攻撃値 12 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.13秒	左裏拳 	攻撃値 24 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.17秒	ミドルキック 	攻撃値 20(×2) 得点 100×2 キャンセル 硬直時間 0.3秒	二段回し蹴り
しゃがみ	攻撃値 14 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.17秒	かがみパンチ 	攻撃値 14 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.17秒	かがみパンチ 	攻撃値 20 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.27秒	かがみキック 	攻撃値 32 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.27秒	スライディングキック 
ジャンプ	攻撃値 14 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.2秒	ジャンプパンチ 	攻撃値 14 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.2秒	ジャンプパンチ 	攻撃値 20 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.27秒	ジャンプキック 	攻撃値 20 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.27秒	ジャンプキック

	立ち(近距離)		立ち(遠距離)	
	攻撃値 20 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.23秒	アッパー 	攻撃値 20 得点 100 キャンセル 硬直時間 0.23秒	アッパー

	相手に密着してレバー←or→+C	攻撃値	得点	受け身
投げ技	巴投げ	38	1000	可

豪華絢爛 エンディングPhotoギャラリー

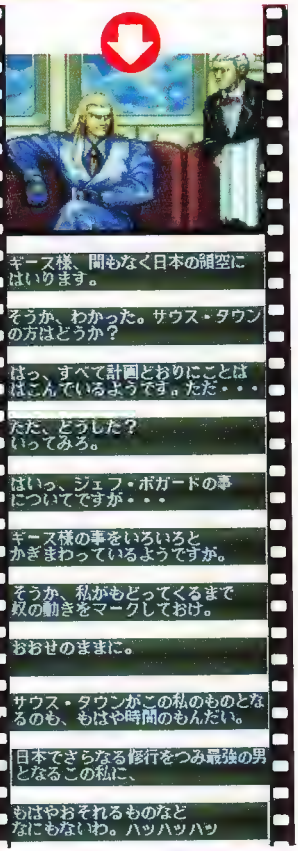
宿敵であるビッグ，強敵であるギースを倒せば，晴れてエンディングとなる。その進行順序は以下の２種類。

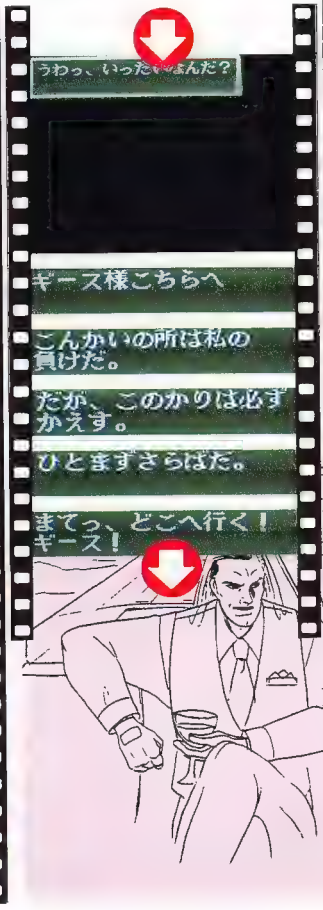
①ギースが出現する条件を満たさずビッグに勝つと，使用キャラのエピローグ(→81～83ページ)が表示され，そのあとスタッフ・ロール(→84～86ページ)になって終わり。

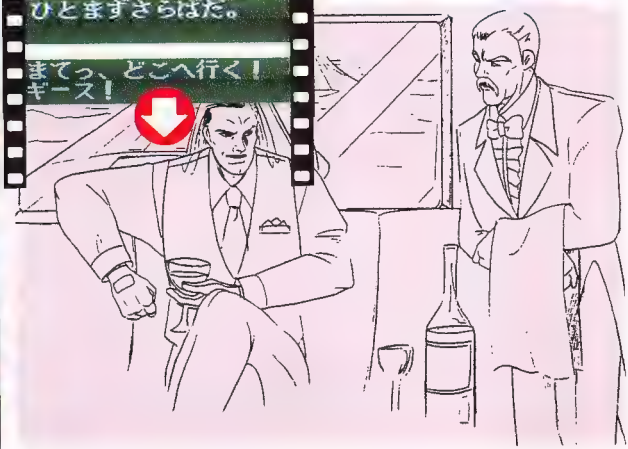
②ギースを倒してクリアすると，まずは下のような「ギース逃亡デモ」が表示される。そのあと，キャラごとのエピローグ＋スタッフ・ロールになるのは，ビッグに勝ったときと同じ。

ビッグのエピローグだけは，ギースを倒したかどうかによって変化するものの，それ以外のキャラでは，エピローグやスタッフ・ロールはどんな条件であっても変わらない。１コインでクリアしても，ギースを２－０で倒しても，体力を８割以上残していても，まったく同じ内容になるのだ。

本書では，エンディングの流れを忠実に再現するため，すべてのグラフィックとメッセージを写真で完全掲載してみた。誌上でじっくりと鑑賞してほしい。







リョウ・サカザキ

やっぱり俺が優勝か。大した敵はいなかったな。

リョウ、やったな。お前ほどの男が俺のライバルとは、はなが高いて。

ありがとう、ロバート。

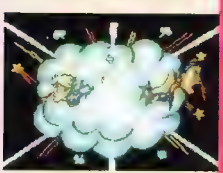
ところで、ここまでの旅費と今までの借金やけどな、優勝賞金から

ひかせてもらったで。で、これがお前のとり分。ホレ、５００円。

こっ、５００円？ロバート、お前なあ・・・

金の事はきっちりせんとなあ。なんかもんくあるんか？

とうぜんだ！



この金持ちのボンボンがー！セコイ出ねずんしゃねー！

やかましい、セコイのはお前の方じゃ！

ロバート・ガルシア

やったで、わいがNO.１や！

ロバートさーん！

ロバートさん、おめでとう。けがはない？

ユリちゃん！わざわざわいのために？

うん。だって、ロバートさんのことか心配だったから・・・

へへっ、そうか。やっぱり好きな人のことか一番心配やもんなあ。

やたあ、ロバートさんたらっ！

キャア！だっ、だいじょうぶ？ロバートさん・・・

いっ、今のはきいたで。ナイスパンチやで、ユリちゃん・・

ユリ・サカザキ

ユリちゃんおめでとう、まさか優勝やなんてびっくりしたで。

ロバートさん！わざわざ私のために？

ユリー！

あれれれれ？みんなどうしたの？

ユリがこの大会出てるってきいて激励おうえんにきたの。

でもすごいわね。優勝しちゃうなんて私も格闘技やってみよっかなあ。

ユリさんすごいですう。かっこよくて私そんけいしちゃいましたあ。

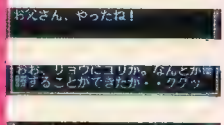
エヘヘヘ。そっ、そうかなあ。テレちゃうなあ。

くわおっ！あっ、あいつら・・・このしうちはひどいでユリちゃん。

タクマ・サカザキ

父さんおめでとう。さすが暗黒流空手の師範だぜ！

お父さん、やったね！



おお、リョウにユリか。なんとか勝つことができたが・・ククッ

キャア！お父さんしっかりして！

父さん！

だっ、だいじょうぶだ。どうやら長い闘いの中で腕を完全にいためてしまったらしい。これで私の格闘家生命も絶たれてしまったという訳だ。

リョウ、ユリ、これからはおまえ達のような若い人間が暗黒流空手の

歴史をつくるのだ。よりいっそう強くなるため修行にはげむがいい。

はいっ！

如月影二

極限流空手・・・とるにたらん存在であった・・・

我が拳は天上天下において最強の拳

我が拳をこえるものは、その全てをねだやしにしてくれる。

強者の進む道は修羅の道。己が信ずる道を進むのみ。

テムジン

園長先生おはようございまーす。

はい、おはようダス。子供はむじゃきでいいダスね。

おい、みんなみろよ！園長先生のあたま、へんなあたま。

園長先生へんなあたま、へんなあたまー、へんなあたまー。

ノオー！毛のことはいうなダス。毛のことはいうなダスー！

ジャック・ターナー

いいか、おまえら！今日からお前達はこのジャック様のもとで

NEO BLACK CATSのメンバーとして働いてもらう。

リーダーはこの俺だ。俺の命令にはぜったい服従しろ。わかったな！

オオーッ！

あらたなメンバーをむかえ復活をとげたNEO BLACK CATS

ジャックと、そのメンバー達の運命やいかに・・・

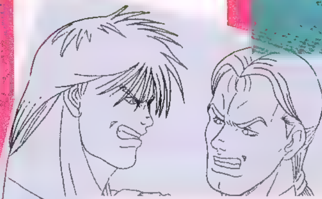
リー・パイロン

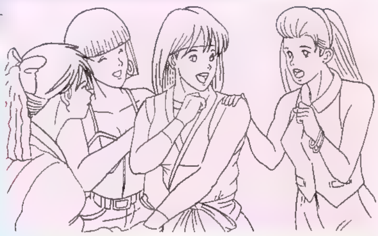
拳法の修行はまずまずのようじゃ。しかし、わしの本業はこっち、

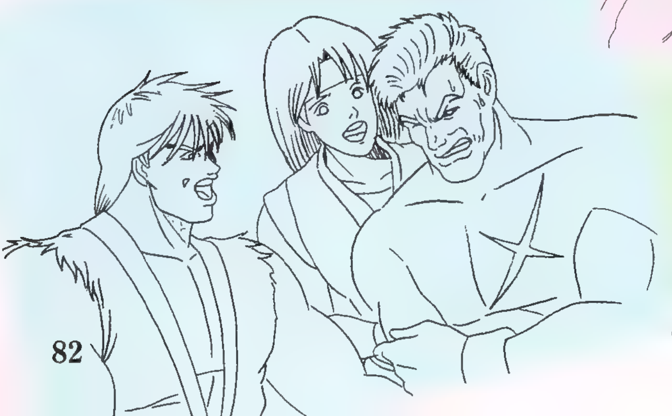
薬づくりをおろそかにすると師匠になにをいわれるやもしれん。

さて、新薬のかいはつにでもとりかかるかのう。

リー・パイロン氏、きせきの新薬発見！







キング

ねーちゃーん！

ジャン！おまえ、あるけるようになったのかい？どーやって？

ボク手術をうけたんだよ。そしたらホラ、あるけるようになったよ。

でも、いったい誰が手術の費用を？

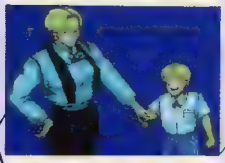
ほら、あのお兄ちゃん達だよ。

あんた達は・・・

これでユリの時のかりはかえしたぜ！

ユリちゃんをたすけだしてくれた恩人へのお礼もいうわけや！

あんた達・・・ありがとう。ほんとうに、ありがとう。



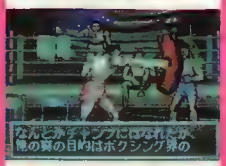
ねーちゃん、やくそくだよ。どこかへ遊びにつれてってよ。

そうだね。やくそくだったね。

ジャン、どこへいきたい？

んーとね、んーとね・・・

ミッキー・ロジャース



なんどかチャンスにのぞんだが、俺の真の目的はボクシング界の

世界チャンプになることだからな。

ミッキー、よろこべ試合だ！ついにおまえにチャンスがまわってきたぞ

なんだっておっさん、ほんとうか？

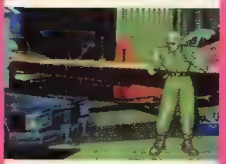
ああ、ミッキーよ。これが最後のチャンスかもしれん。

この試合、ぜったいに負けられんぞ

よーし！みていろ。せんれつなるカムバックを決めてやるぜ！

ジョン・クローリー

フッ、やはり俺が後継者か。はじめからわかっていたことだがな。ん？



閣下！どうしてこんな所に？

ジョン、君の闘いぶりは見せてもらったよ。

どうかね、もう一度軍にもどる気はないかね。

閣下、気持ちはありがたいんだが俺は軍にもどる気はない。

今の生活も気にいってるんでね。それに俺には・・・

ジョン！いつまでそんな所につったってんの？

早くしないとおいてくよ！

待ってくれよハニー！では閣下、いずれまた・・・

おいジョン、待ちたまえ！まだ話はおわってないぞ！

Mr.ビッグ

エンディング1（ビッグ・クリア）

ボス、計画どおりKING OF FIGHTERSの出場者のほとんどは、かなりふしょうしているらしいですぜ。

だろうな。まあ、これで奴の計画もすべてかたいれしというわけだ。

一人、組織でめだった行動をとるという目にあうかわかったろうに

奴め、今ごろあわてふためいているに違いねえ。いいざまだぜ！

ハッハッハッハッ・・・・

エンディング2（ギース・クリア）

ボス、これでめでたしめでたし、この街からおいとまいたしましたぜ。

ノンノン、奴めろころあわてどこかへ高飛びするしゅんびでも

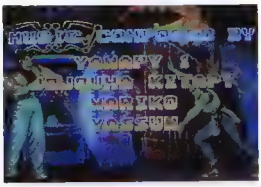
してるんじゃねえか？これで用無しその俺のかふもわかるってもんだ。

さて、ボス。てはじめに、なにからはじめましょうか？

フフフ、そうあせるな。そうだな。まずてはじめに・・・

爆笑！ スタッフ・ロール劇場

『龍虎2』のエンディングを見終わると，制作スタッフの名前を表示するスタッフ・ロールがはじまる。この部分は『餓狼SP』と同じように，ショート・コント＋スタッフ紹介という構成。しかも，ショート・コント専用のキャラクター・パターンまで用意されている



▲ショート・コントのラストで画面が停止し，スタッフ名が表示されていく

からオドロキだ。ユリ関係のコントほど，書き下ろしパターンが多いのは気のせいか？

なお，表示されるショート・コントの種類と順番が，ゲーム・クリア時に使用していたキャラごとにちがう。1回のスタッフ・ロールでは，13種類あるコントのうち，12種類までしか見ることができないのだ（右表参照）。

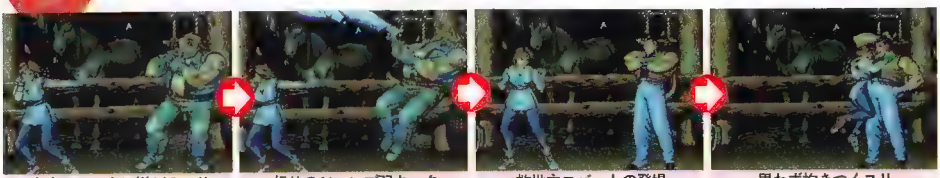
では，それぞれのショート・コントを写真つきで解説しよう。

※写真とコメントの内容がてんで一致しない場合があります。正しいストーリーは，写真下のキャプションのほうに書かれています。

キャラ名	登場する順番
リョウ	①③④⑩⑧⑫②⑥⑦⑬⑤⑪
ロバート	②⑥⑦⑩⑧⑫⑤⑪⑨⑬①③
タクマ	①③④⑩⑧⑫②⑥⑦⑬⑤⑪
ユリ	②⑥⑦⑩⑧⑫⑤⑪⑨⑬①③
如月影二	⑤⑪⑨⑬⑧⑫①③④⑩②⑥
テムジン	⑤⑪⑨⑬⑧⑫①③④⑩②⑥
ジャック	⑤⑪⑨⑬⑧⑫①③④⑩②⑥
リー	①③④⑩⑧⑫②⑥⑦⑬⑤⑪
キング	⑤⑪⑨⑬⑧⑫①③④⑩②⑥
ミッキー	①③④⑩⑧⑫②⑥⑦⑬⑤⑪
ジョン	②⑥⑦⑩⑧⑫⑤⑪⑨⑬①③
ビッグ	⑤⑪⑨⑬⑧⑫①③④⑩②⑥

1 正義のヒーロー，ロバート参上

ジャックとユリのジャンケン勝負と思ったら，ユリが何をだそうか考えているスキにロバートと入れ替わる手品だった。ダマした罰としてクビしめの刑。



脅すジャックに嫌がるユリ　怒りのジャンプ弱キック　救世主ロバートの登場　思わず抱きつくユリ

2 行け！ 鉄人ジャック！

生き別れの兄弟と噂される（超情報伝授を見よ）ジャックとテムジンが夜の街にガオーッ。カネを持ったヤツが相手なら27才不良を使うしかない。

パンチの連打に耐えかねて　ふくれっ面のテムジン　敵前逃亡かと思ったら……　ジャックに乗って復活

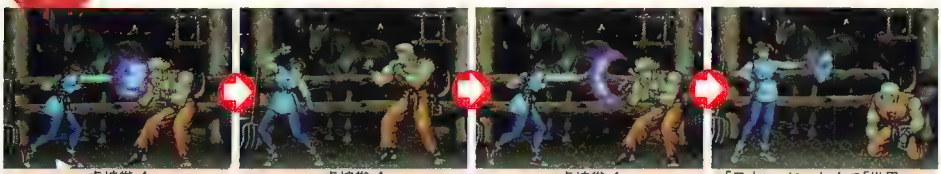
3 ユリー・パイロン参上！

仮面のナルシスト。親子そろって仮面が好きとは，まさに血は争えぬ。あとはリョウが何かをカブれば，三身合体カブリンズなり（いま命名した）。

いくわよ！　変！　身！　ひょひょひょ……

4 世界一！

命の恩人である兄貴をいたぶって，高飛車くノ一のマネである。でも，揺れない。あまつさえ，「世界一！」とな？　じゃあ，オイラは村で一番だ。



虎煌拳！　虎煌拳！　虎煌拳！　「日本一」じゃなくて「世界一」

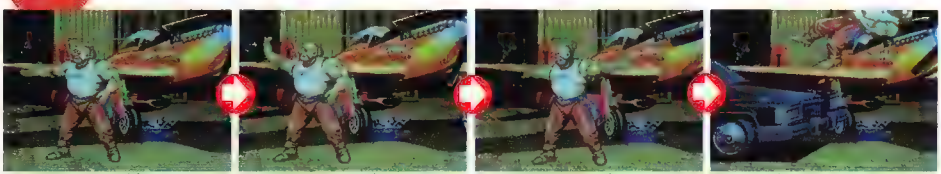
5 復活のMr.KARATE

この意味がわからぬヤツは『龍虎１』をプレイせよ。しゃがんで待っていれば跳んでくるから，立ちキックで落とせ。スーファミなら跳び蹴りから投げ。

リョウを挑発する　かと思ったら……　天狗が飛んできて　はなた〜かだか!?

6 その車止まれダス！

サウスタウンの子供のためにお金を貯めているテムジン。その優しさには心を打たれるが，だからって当たり屋で稼ぐこたぁないと思うぞオイラは。



テムジンが……　テムジンが……　テムジンが……　リムジンに……

7 ズラ，パイルダーオン！

サウスタウンを闇から支配する男・Mr.ビッグも「ハゲはいやー，ハゲはいやよー！」なる発言にはかなり心を傷めたようだ。空にそびえる黒鉄ヒロシ。

おなじみの１シーンです　まだイヤがっています　そのとき空からツラが……　結局，笑いのネタに

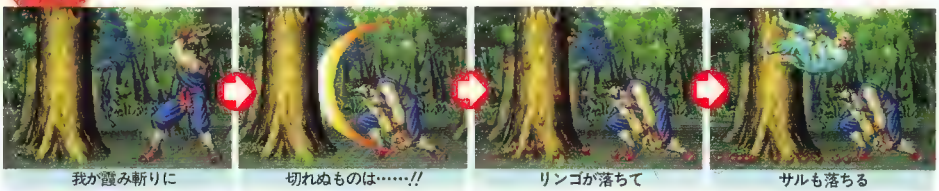
8 回り過ぎちゃ！

大昔の発明家たちは，こうして大空へはばたくことを夢見たものです。感動ものです。リバースものです。いまごろ仮面の中では地獄絵図。

まわ〜るまわる　く〜るく〜るまわる　あ〜ら目がまわっちゃって　うぐっ（以下略）

9 猿も木から落ちる

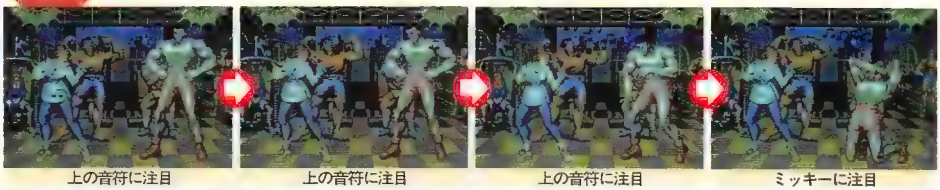
異様にデカいリンゴの木。そして「サムライスピリッツ」の右京につぐ，必殺リンゴ粗末人。折れた木が手前に倒れる古典的オチはないものか。



我か覿み斬りに　切れぬものは……!!　リンゴが落ちて　サルも落ちる

10 地獄のユリ・ライブ

歌は世につれ，世は満足じゃ。いつの時代も，歌は人々の心に多くの感動を与えます。いい話です。二等身青猫ロボットのマンガなら「ほげ〜」と表記。



上の音符に注目　上の音符に注目　上の音符に注目　ミッキーに注目

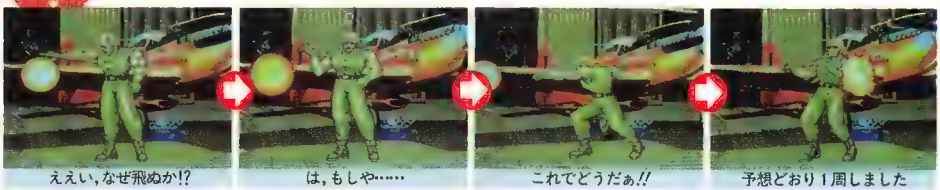
11 マッチ爆弾

ジャックとテムジンの兄弟コンビが漫才師に転向。数年前，口にくわえたゴムひもを伸ばして離すコントがありましたが，これはもっと過激です。

3……　2……　1……　爆発

12 なぜ飛ばん？

販売効率を上げるため，メガスマッシャーはオーダーメイドから作り置きになりました。たった1.7秒で地球を1周するから瞬間配達も可能です。



ええい，なぜ飛ぬか!?　は，もしや……　これでどうだぁ!!　予想どおり1周しました

13 怒りの覇王翔吼拳！

わいのナイスバディ見てんかというワケだ。ちがう，複雑な乙女の心中を描いた悲劇と喜劇なのだ。ガードして相手の硬直中に強パンチ幻影脚。

アニメにもあったナンパ場面　あ？　あ！　ボンボンに覇王……

「龍虎2」の演出を研究する

前作をふくめ，『龍虎』シリーズで高く評価されているのは，リアルで迫力のある演出効果だ。というわけで，ここでは『龍虎2』ならではとも言える演出の数々を紹介していく。

拡大

『龍虎2』でまず目につくのは，登場キャラの尋常でない大きさだ。さらに，これが状況に合わせてズームイン（拡大）&アウト（縮小）する。ズームアウトの処理は，互いのキャラが183ドット以上離れると行なわれる。ズームインはその逆。もちろん当たり判定は，それぞれのサイズに対応している。

脱衣

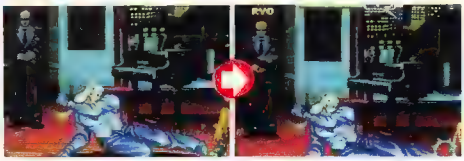
すべてのキャラに脱衣(必殺技負け)パターンが用意されている『龍虎2』。それを見るためには，最終ラウンドで必殺技を食らい(ケズリも可)，KOされればOKだ。ただし，投げ技やコンビネーション系の必殺技でKOされたり，空中でKOされたときはダメ。もちろん，女性キャラの場合は……。

背景

ステージ背景の中には，特定の条件によってグラフィックが変化するものもある。その場所と条件は以下のとおりだが，ゲームに熱中していると気づかないものが大半だ。闘いに余裕があるときや，ゲームを観戦しているときに，それぞれの変化をじっくり観察してみよう。

▲リョウ面……ローキックや投げ技，必殺技などで，どちらかのキャラがダウンすると，その音に驚いて中央にいる馬が鳴きだす

▼ギース面……ギースの攻撃が当たるごとに(ガードされても)，黒服が拍手するぞ。ビッグ面にいる黒服も同じことをする



▲タクマ面……背後で試合を観戦しているタクマの門下生に注目。なんとプレイヤー・キャラの位置に合わせて顔の向きが変わるのだ

▼タクマ面……どちらかの体力が赤くなると門下生が応援開始

▲タクマ面……勝敗が決すると，さらにポーズまでとるのだ

黒服

ギースの手下として、さまざまなステージで試合の様子を偵察している黒服たちの写真集(?)だ。ステージによっては、かなり意外なところに隠れていたりするぞ。

▲リー面の電車に

▶ミッキー面の階段に

▶ユリ面の左端に

▲影二面のジープに

◀ギース面には堂々と

▶ビッグ面でもしっかり

▶ジョン面は遠間から

敗北

対CPU戦，対2P戦ともに，勝負が終わると両者の顔が表示される。勝った場合はそのままだが，負けた場合は顔がボコボコになってしまうのだ。また，ユリとキングだけは，必殺技で負けた(脱衣した)ときのグラフィックも用意されている。この2人に関してはそっちの写真を載せておこう。

整形

あの『龍虎2』キャラ全員が，整形手術をしたのだが……というウソはともかく，これらの写真は，顔面に2回，攻撃がヒットするごとに(覇王翔吼拳のような広範囲の技もふくむ)，初期→軽症→重傷の3段階で顔が変化する過程を撮影したもの。ちなみに，ジョンやビッグのサングラスは1発で，如月のマスクは2〜3発で外れるようになっている。最後の「ガックリ」は，体力が赤くなったときのニュートラル・ポーズ。左端の「整形前」と比較しよう。

写真の説明

整形前　整形中　整形後　ガックリ

こんなにあった!!『龍虎の拳』ポスター&グッズ

『龍虎の拳』シリーズの関連商品を調べ上げてみたところ，じつに数多くのアイテムが発売されている ことが判明した。『龍虎』マニアを自負している人は，気合いを入れて全部そろえてみよう！

『龍虎2』ポスター(SNK)

▶JRの駅などでよく見かけた特大ポスター

◀上のものとは別のキャラ・イラストで構成

▲海外版 龍虎２」のポスター。国内での入手は非常に困難

コレクション・カード(タカラ・アミューズメント)

龍虎の拳コレクション・カードⅠ（ゲーム画面使用タイプ）

自動販売機で変える、バーコードつきカード。1枚20円。ゲーム画面を使ったシリーズと，SDキャラを使ったシリーズの2種類がある。現在は販売されていない。

龍虎の拳コレクション・カードⅡ（描きおこしイラストタイプ）

リアルアクションフィギュア4体セット

■1,980円 ■手足が自由に動くフィギュア（リョウ，ロバート，ジョン，キング）

アイアンステッカー5体セット

■980円 ■渋く光る立体ステッカー（リョウ，ロバート，ジョン，キング，ジャック）

バトルピンズ

■各480円 ■5種類そろったピンバッチ（タイトルロゴ，リョウ，ロバート，ジョン，キング）

スピンショット

■1,680円 ■ダイキャスト・コインをシューターで打ち合うバトルセット（シューター2個＋コイン4枚セット）

キャラッキー

■各450円 ■人気キャラ5人がそろったワンタッチ・ホルダー（リョウ，ロバート，ジョン，キング，ジャック）

ジャンボ3Dシール

■各450円 ■キャラが飛びだすシール（6種）

メタルカードコレクション

■1,000円 ■30枚のカードに専用ストック・ブックがついたもの

ガチンコバトル

■各980円 ■人形ゴマをぶつけて遊ぶ（ペンシル型シューター2本＋人形ゴマ2個セット×3種）

ソフトペンケース

■800円

カンペンケース

■500円

B5ノート

■各200円 ■2種類あり

下敷き

■各250円 ■2種類あり

シャープペンシル

■350円 ■2種類あり

ケシゴム

■各100円 ■2種類あり

ステーショナリーセット

■1,800円 ■6点の文具をケースに収納

テレビCM映像FILE

『龍虎2』のテレビCMは，リアル・アクション編とライバル編の2種類。さらに時間枠に合わせて，15，30，60秒の3バージョンが用意されている。ここでは，アニメ『龍虎の拳』の放映時にオンエアされた60秒版をもとに，CMの流れを写真で紹介しよう。

出演者リスト

●リョウ……ヘンリー・HE（65年生まれ／CM出演：米国向けバドワイザー，ピザハット，モーセンビール）
●ロバート……ティモシー・ローウェル（69年生まれ／CM出演：フィンランド＆スウェーデン向けのアイスクリーム，ヘアスプレーなど）
●ユリ……浜崎　歩（78年10月2日・福岡県生まれ／B76 W53 H82／代表作：ドラマ「ツインズ教師」）

NG&未公開シーン集

AOUショーなどで公開された『龍虎2』のプロモーション・ビデオには，CMの収録模様も入っているのだ。

▲ユリがロバートを助けるため，武器になる鉄柱を

▲サッと振りかざして……，……あれ？

▲空振りして大笑い。こんなNGシーンがあったとは…

ライバル編

バイクに囲まれたユリとロバート。そこへリョウが現れた。が……

▲身体を暖めるロバート。とにかく“激似”という声が多かった

▼ライバル編で登場した悪役さん。はっきり言って怖い

▲こっちも怖い。CMの中盤でロバートに襲いかかる

◀リョウの準備運動にもつきあうロバート

◀ユリ役の浜崎 歩。彼女はオーディションで選ばれた

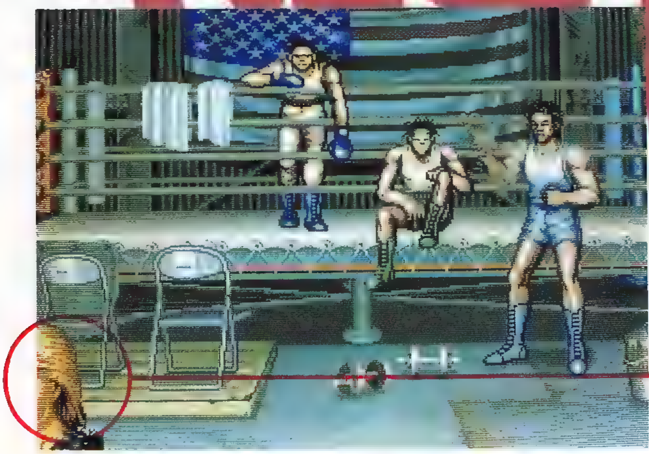
▲ユリの登場シーンが異様に多かったような……

怪現象の部屋

あらゆる犯罪がうごめく街，サウスタウンでは，現代科学でも解明できない驚異の謎が……というわけで，「龍虎2」の秘情報を紹介!! 1[illegible]ページの「超情報伝授」もご覧あれ。

心霊写真

ジムでの記念写真に男の顔が!!



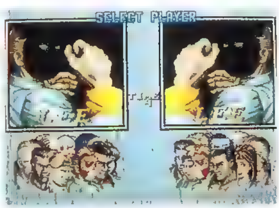
「この写真は，ジムの仲間たちとリングで撮影したものです。よく見ると，左下のスミに見たこともない金髪の男の人の横顔が写っているんです。どうか鑑定してください」「やだよ」

ミッキーのエンディングがはじまったときに，リョウの顔が一瞬だけ（本当に一瞬）出現するという，世にも不思議な話。

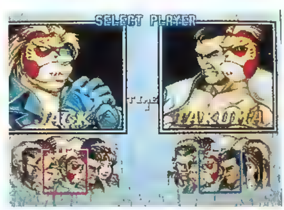
リー老師は黒人だった!?

「この間，サウスタウンの中華街で『銀○鉄○9○9』に出演していた車掌さんを見かけました。着ている服はちがっていましたが，あの暗闇に光る目は今でも心に焼きついています」「見だしに関係ある話をしろ」

キャラ選択中に起こる一瞬芸だ。



▲選択画面でレバーを動かして，リーにカーソルを合わせた瞬間がコレ

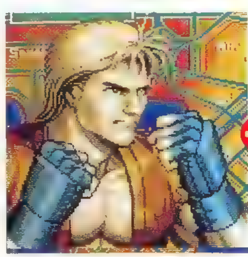


▲そして，リーにカーソルを合わせてから，別のキャラを選んだ瞬間がコレ

秘蔵!!幼少時代の写真

「先週，実家にあるアルバムを整理しましたところ，空手家として名高いリョウ・サカザキさんの幼きころとおぼしき写真が見つかりましたのでお送……」「長いので省略する」

これも一瞬芸。マップ移動画面でキャラが縮小されるところを撮影したものだ。



◀左の写真が現在のリョウ・サカザキで、右の写真が少年時代の……なんてワケないか。目に注目せよ

体力が満タンなのに タクマの隠し必殺技 龍虎乱舞が!!

体力が少なくなるまで使用できないはずの龍虎乱舞だが，気力が120以上あれば，体力の量に関係なく使えることが判明した。コマンドと使用条件は右のとおり。ぜひとも試してくれ。問題点は，相手が無防備でないと……。

本邦初公開の操作コマンド&条件

気力充実からダッシュして相手の近くで↓↙←＋Aボタン＋→←↙↓↘→＋Aボタン

▲腕を交差させて「むぅぅぅっ!!」と気をタメる

▲すかさず，相手に向かってダッシュするのだ

▲相手に接近したら，計4発のパンチを浴びせる

▲最後のアッパーをキメたあと，とどめの……

▲覇王至高拳!! 相手の体力を半分以上奪うぞ

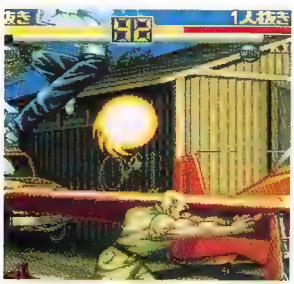
メガスマッシャーあれこれ

独特の操作方法，絶大な破壊力，迫力のある音声で，いまや人気沸騰中の超必殺技，メガスマッシャー。

そこで，我々は「メガスマッシャー奨励保存探求推進保護普及親善調査勧誘愛好研究をはげます会」を4月1日に発足。メガスマッシャーの構造をさぐる研究に日夜没頭していた。

そんなある日，我々のもとに差出人不明の封筒が届いた。その手紙から得た情報を特別に紹介しよう。こんなものが実戦で役立つワケがないことは，我々にもわかっている。

しかし……（つづく）。



▲メガスマッシャーが後方に飛ぶことぐらいで驚いてはいけない

すり抜け

▲「んメグわァァァァァ」と言ったら，急いで接近するのだ

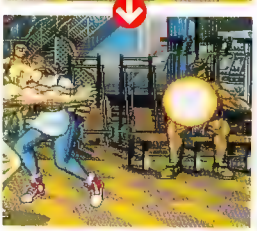
▲「スマッシャァァァァッ」と言う前に密着すると……

▲はい抜けました。なんか手つきが危険ですが

置いてけぼり

▲「んメグわァァァァァ」と同じことをユリにやると……

▲「スマッシャァァァァァァァァァァァァァァァァ



▲アァァァァ……ァ……うぁぁぁぁぁぁ……ぁぁぁぁぁ……」

もしや，これはバ……と思ったら

テムジンの世界（ザ・ワールド）

生き別れの兄弟と噂される（→185ページ）テムジンとジャックだが，この2人で右の写真のようにプレイすると，非常におもしろい現象が起きるのだ。

まず，ジャックを画面端に移動させよう。つぎに，テムジンがジャックに密着し，しゃがみ強キック（またはローキック）で転ばせ，ジャックが地面に落ちる直前に，気弾壁のコマンドを入力する。気弾壁がでたら，テムジン側のプレイヤーはAボタンを連打していれば（立ち，しゃがみのどちらでも構わない）準備OKだ。

まず，ジャックの起き上がりに弱パンチが当たり，一瞬遅れて気弾壁も当たるのだが……。なんと，パンチと気弾壁がジャックに当たったポーズのまま，数秒間停止してしまうのだ。気弾壁を早めに（キャンセルで）だせば，ほかのキャラにも成功するぞ。

▲まずは，ジャックを転ばせて，起き上がりに気弾壁を重ねよう

▲ジャックが起き上がると同時にパンチと気弾壁をヒットさせると……

◀タイムは減っているのに，2人はまったく動かないのだ……

◀通常なら5秒，KO時は20秒ほど経過するといきなり動きだすぞ

自動ガードとガード攻撃

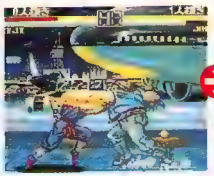
キングやタクマが変わったポーズで攻撃をガードして，そのまま反撃したことはないだろうか？　これは「ガード攻撃」というもので，一部の技には，モーションの途中に「自動ガード」状態が存在しているのだ。

自動ガードの特徴は，レバーの方向に関係なく，あらゆる攻撃（めくり，ローキックも）を防御すること。ただし，必殺技のケズリは無効化できないので注意。相手の攻撃をガードしてなおかつ反撃できるなんて，便利なことこの上ないのだが，自動ガードできる状態はほんの一瞬しかない（キング以外の自動ガードは非常に難度高し）。

いまのところ，自動ガードが確認されているのは，キングの立ち弱キックと立ち強キック（カス・トラップショットも含む），ジャックの立ち強キック，タクマの飛燕疾風脚，影二の骨破斬りだ。ここでは，ガード骨破斬りを使った珍現象を紹介しよう。

◀ガード攻撃では一番使いやすいキングの立ち弱キック

立ちくらみ


▲あと一歩で気絶というときに極ナックルパートが……

▲やられる！と思ったら，いきなりガードマークが……

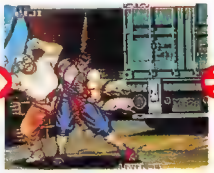
▲何ごともなかったように刀を振る。でも，当たらない

▲そのまま影二がヒザをつく。じつは気絶しているのだ

立ち往生

▲骨破斬りはダッシュ直後に自動ガード状態がある

▲そこで，体力がないときにガード骨破斬りをすると……


▲技が終わったとたん，テムジンが踊りだすぞ

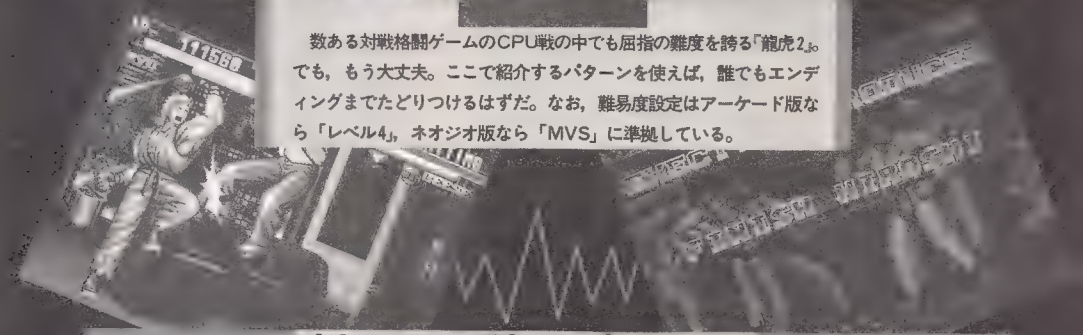
▲なぜかKO負けにされている。影二の見事な立ち往生だ

第3章

エンディングまでよゆうッチ!!

対CPU戦完全攻略

数ある対戦格闘ゲームのCPU戦の中でも屈指の難度を誇る『龍虎2』。でも，もう大丈夫。ここで紹介するパターンを使えば，誰でもエンディングまでたどりつけるはずだ。なお，難易度設定はアーケード版なら「レベル4」，ネオジオ版なら「MVS」に準拠している。



対CPU戦のポイント

①キャラクターの登場順

「龍虎2」では「最初に対戦する相手」をプレイヤーが選択できるが，一定の順番で現われるのは4人目までで，5〜11人目はプレイするたびにランダムで決まる(ただし，11人目までの順番は1人目選択時に決定されるため，メモリカードを使って再開した場合はいつでも同じ順番となる)。12人目はかならずビッグだ。

1〜4人目の登場順は右表のとおり。本章の「キャラ別攻略法」は，1〜4人目までは表に書いてある順番で，5〜11人目は第2章での掲載順(リョウ，ロバート……)で紹介している。本書の攻略法を実践するときは，そのページの最初に書かれているキャラ（リョウならリー）をかならず1人目に選ぶようにしてくれ。

1人目	2人目	3人目	4人目
リョウ	ユリ	ジャック	リー
ロバート	キング	テムジン	ミッキー
ユリ	如月影二	ジャック	リー
タクマ	ジャック	ユリ	ミッキー
如月影二	ジャック	ユリ	ミッキー
テムジン	リー	ジャック	如月影二
ジャック	リー	如月影二	キング
リー	ミッキー	ユリ	ジャック
キング	ジャック	ユリ	ミッキー
ミッキー	如月影二	ジャック	キング
ジョン	テムジン	ジャック	リー

②CPUキャラの強さの変化

CPUキャラの強さは，ボーナス・ステージが終わるごとに変わっていく。つまり，1〜3人目，4〜6人目，7〜9人目，10〜11人目の4段階にわかれているのだ。

変化するのは「体力&気力ゲージの長さ」と「こちらの技に対する反応」の2点。あとにでてくるほどゲージは長く，なおかつ技への反応もするどくなる。よって，1〜3人目でのパターンが4人目以降では通用しないこともある。

③ボーナス・ステージでは……

本章のパターンを使ってプレイするときは，ボーナス・ステージはすべて「体力鍛錬の行」を選ぼう。「気力鍛錬の行」で気力を増やしてしまうと，うまくパターンにハマらなくなるからだ。また，どのパターンも超必殺技はいっさい使っていないので，「超必殺技伝授」も意味がない。

ちなみに「体力鍛錬の行」では，必殺技や弱技連打よりもC＋Aのアッパー攻撃を的確に当てたほうが強いぞ。

対CPU攻略

さすが親子，技もパターンも同じだぞ

リョウ・サカザキ & タクマ・サカザキ

極限流空手の真の「奥義」は飛燕疾風脚だ!

『龍虎の拳2』の主人公・リョウとその父・タクマは，どちらも極限流空手の使い手だ。持っている技の種類や性能もほぼ同じなので，対CPU攻略法は2人まとめて紹介することにする。

さて，さまざまな技を持つリョウ&タクマだが，対CPU戦で有効なのは，ほんのひとにぎり。その中で，もっとも重要なのが飛燕疾風脚だ。ギースを含めると，13人中9人に対して「飛燕疾風脚を使ったパターン」で勝つことができる。最低限，この技だけは確実にだせるようにしておこう。

基本パターン

①飛燕疾風脚連発パターン

その名のとおり。コマンド入力はリザーブを利用する。気力がなくなっても気にせず連発すると，飛燕疾風脚が空振りして相手にメリこむことがある。そのときは着地と同時に投げよう。

ただし，着地時の相手との間合いがわずかでも開いていると反撃されてしまうので，その場合は，すかさずつぎの飛燕疾風脚をだすこと。とくにタクマの飛燕疾風脚は，着地直前に急に失速するので注意したい。

◀ここまで脚がめり込んだら，着地と同時に投げ

②投げ→虎煌拳パターン

相手を投げた（受け身をとった場合を除く）あと，起き上がりに重なるように気力満タン状態の虎煌拳を撃つと，かならず食らって，しかも気絶してくれる。自分の気力を回復してからまた相手を投げて虎煌拳を撃つ……これを繰り返せば，相手が受け身をとらないかぎりハメつづけることができる。

基本的に，いつでもどのキャラにも使えるので，困ったときはこのパターンに持ち込むといいだろう。

◀投げたときに相手が受け身をとらなかったら…

◀起き上がりに虎煌拳。当たれば気絶が確定する

キャラ別攻略法

VS リー・パイロン

ジャンプの頂点で弱キックをだすようにして跳び込むと，リーは何もしてこないので，着地と同時に投げる。

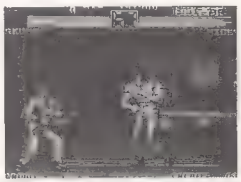
リーが受け身をとったら，再度ジャンプ弱キックで跳び込む。とらなかったら，すかさず虎煌拳を撃って気絶させて②投げ→虎煌拳パターンに持ち込もう。タクマの場合は，こころもち虎煌拳を撃つタイミングを遅くすること。

◀弱キックをジャンプ中にだして，着地後投げる

VS ミッキー・ロジャース

はじまったら，画面端まで下がって（バックステップではない）ミッキーとの間合いを調節する。ちょうど，タイム表示の1の位にさしかかったところで，ミッキーに向かってダッシュして，そのまま投げよう。

ミッキーが受け身をとったら，再度チャレンジ。とらなかったら，②投げ→虎煌拳パターンでハメる。とどめには暫烈拳でOK。最後の最後で受け身をとられて困ることがないからだ。



◀これぐらいの間合いになったらダッシュしよう

VS ユリ・サカザキ

最初から①飛燕疾風脚パターンで勝てる。開始直後に覇王翔吼拳を撃ってくることがあるが，ちゃんと飛燕疾風脚をだしていれば，弾がでる前にユリに当てることができる。

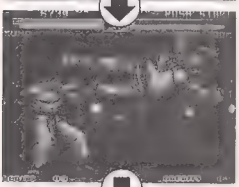
◀ユリがこのポーズを見せた場合は飛燕を連発

VS ジャック・ターナー

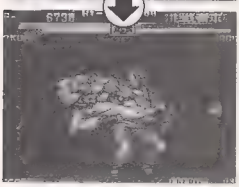
近くでしゃがみ強キックをだす（空振りしてもかまわない）と，ジャックはいったんバックしてからジャンプ強キックで跳び込んでくるので，それをガードしたあとに飛燕疾風脚を当てる。倒れたら，その間に気力を回復しよう。

これを繰り返せば勝てるが，ジャックの起き上がりははかのキャラよりもずっと遅いので，しゃがみ強キックをだすタイミングに注意しないと，投げを食らってしまうぞ。

◀近くでしゃがみ強キックをだす。空振りでも可



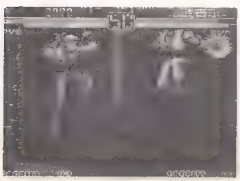
◀ジャンプ強キックで跳んでくるのでガードする



◀飛燕疾風脚を当てて，倒れている間に気力回復

VS リョウ・サカザキ

スタートの間合いで三角跳びをすると，リョウは空中虎煌拳かしゃがみ強キックをだしてくる。両方ともこちらが着地したと同時に投げることができるので，受け身をとらなかったのを確認して②投げ→虎煌拳パターンに持ち込む。失敗したら，また三角跳びだ。



◀空中（横）虎煌拳を撃たせて着地を投げるのだ

VS ロバート・ガルシア

遠距離立ち強パンチをガードさせると，ロバートはいったん下がってからこちらへ跳んでくるので，遠距離立ち強キックで迎撃する。

そのとき，蹴りのグラフィックがでている間に虎煌拳のコマンドを入力しておくと，技が当たったあとに虎煌拳を撃ち，反撃しようとするロバートに当てることができる（タクマはスキが少ないので，やや遅めに撃つ）。

これを1セットとして，最後まで繰り返せば勝てるぞ。

◀ギリギリで当たるくらいの距離で立ち強パンチ

◀ガードしてから跳んでくるので，立ち強キック

VS タクマ・サカザキ

①飛燕疾風脚連発パターンを使う。確実に技をだしていけば大丈夫だ。

VS 如月影二

①飛燕疾風脚連発パターンで大丈夫。ただし，開始直後からはじめるのではなく，1度バックジャンプをしてからパターンに持ち込むほうが安全だ。

VS テムジン

やはり，スタートから①飛燕疾風脚連発パターンを使う。

VS キング

しゃがみ弱パンチでベノムストライクを打ち消してから①飛燕疾風脚連発パターンでハメる。ダッシュ投げからの②投げ→虎煌拳パターンでも可。

VS ジョン・クローリー

スタートの間合いで飛燕疾風脚をだすと，勝手に食らってくれる。ジョンが倒れたらすかさず気力回復をして，起き上がったと同時にまた飛燕疾風脚。これを繰り返せばOKだ。

もしガードされたら，着地と同時に暫烈拳をだす。すると，フライングアタックできたところを迎撃できるぞ。そのあとCボタンで気力回復をすると，ジョンはなぜか攻撃してこないので，気力を満タンにしてからつぎの飛燕疾風脚をだせば，パターンにハマる。

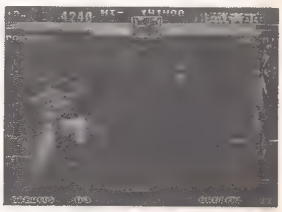
◀飛燕疾風脚をガードされた場合は着地後に……

◀暫烈拳をだしておくと勝手に突っ込んでくるぞ

VS Mr.ビッグ

ビッグは開始と同時にグランドブラスターを撃ってくるので，確実に飛燕疾風脚をだすこと。

ガードされたら，着地と同時に垂直ジャンプをすると，ビッグもつられて跳んでくるので，遠距離立ち強キックで迎撃する。あとはこれを繰り返そう。2度目以降のジャンプは，技を食らったビッグが着地する寸前に跳ぶこと。



▲立ち強キックで迎撃したあと，ビッグがここまで降りてきたときにつぎのジャンプ

対CPU攻略

極限流の中でも異色の存在

ロバート・ガルシア

飛燕疾風脚には頼れない

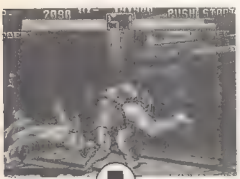
ロバートはリョウ&タクマと同じく極限流空手の使い手だが，彼らのように「飛燕疾風脚連発パターン」で闘うことはできない。なぜなら，ロバートの飛燕疾風脚は跳ぶ高さがリョウたちよりも低いため，しゃがみ弱パンチの連発などで迎撃されてしまうからだ。

かと言って，ほかの技は「でるのが遅い」ので，全面的に頼ることもできない。見事勝ち抜けられるかは，プレイヤーのテクニックしだいだぞ。

基本パターン

①投げ→龍撃拳パターン

相手を投げたあと，起き上がりに重なるように気力満タン状態の龍撃拳を撃つと，かならず食らってくれて，しかも気絶する。このあと，自分の気力を回復してから相手を投げて龍撃拳を撃てば，また気絶させられるのだ。ただし相手が受け身をとるとハマらないので，そのときは，やりなおすこと。



◀ダッシュなどから相手を投げたあとに……

◀龍撃拳を撃つ。当たればかならず気絶するのだ

キャラ別攻略法

VS リー・パイロン

スタートの間合いから，ジャンプの頂点で弱パンチをだすようにして跳び込む。リーはそのまま立っているので着地と同時に投げる。

受け身をとらなかったら，すかさず龍撃拳を撃って，①投げ→龍撃拳パターンに持ち込む。受け身をとったら，ジャンプ弱キックからやりなおそう。

VS ミッキー・ロジャース

ローキックを脚の先が当たるような感じでだすと，ミッキーはガードしてからバックジャンプをするので，そこに飛燕疾風脚を当てる。技を食らって転んでいるうちに気力を回復してからローキックをだすと，またバックジャンプをするので，パターンにハマる。

飛燕疾風脚が当たったあとに画面がワイドモードになった場合は，間合いが開きすぎているので，少し前にでてから気力を回復するように。

◀脚先を当てるような感じでローキックをはなつ

◀ミッキーは防御したあと跳ぶので，飛燕疾風脚

VS ユリ・サカザキ

リョウやタクマならば飛燕疾風脚を連発するだけで勝てるのだが，ロバートは地道に闘うしかない。

とりあえず，ユリの気力がなくなるまではしゃがみガードで耐えるのだ。百烈ビンタはまったくダメージを受けないし，しゃがみ強キック→砕破は間合いが離れるために当たらない。たまにジャンプ弱キックで跳んでくるが，これはくぐって着地を投げればいい。

このとき，起き上がりに重ねるように龍撃拳を撃つと，かなりの確率で食らってくれる。気絶したら，挑発を連発してユリの気力を奪おう。気絶しなかった場合は虎煌拳を撃ってくるので，弱パンチ連打で打ち消すこと。

ユリの気力を減らしたら，中間距離で龍撃拳を撃って気力回復をはじめる。するとユリは，それに反応して遠距離立ち強キック（ヒップアタック）をだしてくるので，ガードしてから着地をしゃがみ強キック。ジャンプ弱キックで跳んできた場合はガードして投げる。

あとは起き上がりに合わせて龍撃拳を撃って，同じように繰り返せばOK。

VS ジャック・ターナー

しゃがみ強キックをガードさせると（近くなら空振りしてもかまわない），ジャックはジャンプ強キックで跳んでくるので，それをガードしてから飛燕疾風脚を当てよう。

ジャックが倒れているうちに気力を回復し，起き上がったと同時にしゃがみ強キックをだすと，同じように跳んできてハマってくれる。

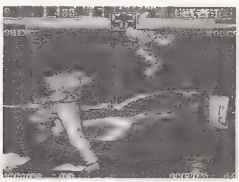
VS リョウ・サカザキ

スタートの間合いで三角跳びをすると，リョウは空中虎煌拳（横）かしゃがみ強キックをだしてくる。どちらの場合もこちらが着地したと同時に投げることが可能だ。リョウが受け身をとらなかったら①投げ→龍撃拳パターンに持ち込む。受け身をとったら，三角跳びをするところからやりなおしだ。

VS ロバート・ガルシア

遠距離立ち強パンチをガードさせると，相手はいったん下がってからこちらへ跳んでくるので，それを遠距離立ち強キックで迎撃する。

これを繰り返すだけでも勝てるが，立ち強キックを当てたあと，蹴った脚が地面につく直前に龍撃拳のコマンドを入力すると，相手が反撃しようとしたところに当てられる。このパターンを併用すると，より速く勝てるぞ。



◀このグラフィックのときにコマンドを入れよう

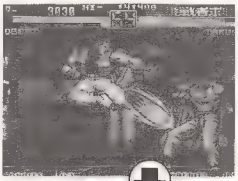
VS タクマ・サカザキ

まず，垂直ジャンプからの飛燕龍神脚を3回だして，自分の気力を減らす。連発すると覇王至高拳を食らうことがあるので，1回ずつ分けてだそう。

3回目の飛燕龍神脚をだしたら，着地する前に龍撃拳のコマンドを入力しておく。すると，タクマはダッシュしてきて食らう→しゃがみ強キックをだす→ジャンプ弱キックで跳び込んでくる，という行動をとるので，しゃがみ強キックをガードしてからくぐって投げよう。投げポーズから動けるようになったら，すかさず挑発だ。

気力が十分あるときは飛燕疾風脚をだしてくるので，これをガードする。防御ポーズが解けたら，また挑発して飛燕疾風脚を誘発させる。

気力がないときはジャンプしてくるので，立ち強キックで迎撃する。蹴り脚が地面につく直前に挑発をすると，同じように跳んでくるので，このまま最後までパターンにハメてしまおう。



◀3発目の飛燕龍神脚をガードさせたあと……

▶着地と同時に龍撃拳。タクマはこのあとに跳ぶ

VS 如月影二

はじまったらすぐにバックジャンプを2回して，着地と同時に飛燕疾風脚をだす。もしガードされたら，そのままの位置ですかさず遠距離立ち強パンチ→飛燕疾風脚をキャンセルでだせば，かならず食らってくれる。

飛燕疾風脚を当てたら，倒れている間に挑発を2回して，気力を減らそう。影二は起き上がったと同時にこちらへ跳んでくるので，立ち強キックで迎撃する。この連係はタイミングがシビアだが，かならず無傷で迎撃できるぞ。

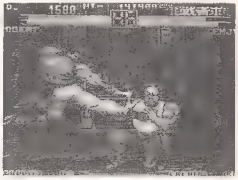
あとは，VSタクマと同じ要領で，挑発→立ち強キックを繰り返すだけだ。

◀遠距離立ち強パンチにキャンセルをかけて……

◀飛燕疾風脚。当たって倒れたら，すぐに挑発だ

VS テムジン

スタートからバックジャンプ強キックを連発すると，テムジンが蒙古竜巻撃をだそうとしたところに当てられる。これをタイミングよく繰り返そう。



◀ロバートのジャンプ強キックは横方向に強いぞ

VS キング

最初に撃ってくるベノムストライクをしゃがみ弱パンチで打ち消したら，中間距離からダッシュして①投げ→龍撃拳パターンに持ち込もう。ジャンプ強キックをガードさせてから投げて，パターンにハメることもできるぞ。

VS ジョン・クローリー

スタートから飛燕疾風脚を連発する。何度かだしているうちに，気力がなくなって飛燕疾風脚が空振りしてジョンの目の前に着地することがある。そうしたら，着地と同時に投げる。これを最後まで繰り返せばOK。

ただし，着地時の相手との間合いがわずかでも開いていると反撃されてしまうので，その場合はすかさずつぎの飛燕疾風脚をだすこと。

VS Mr.ビッグ

開始と同時に飛燕疾風脚をだすと，グランドブラスターを飛び越えてビッグに攻撃することができる。

飛燕疾風脚が当たった場合はビッグが起き上がる直前，ガードされた場合はこちらが着地したと同時に，その場で垂直ジャンプをする。ビッグはそれにつられて跳んでくるので，遠距離立ち強キックで迎撃する。

技を食らったビッグが着地する寸前に垂直ジャンプをすると，同じように跳んでくるので，そのままハメよう。

対CPU攻略

極限流+オリジナルの技で華麗に闘え

ユリ・サカザキ

長い足と強力な必殺技がウリ

まず，ユリを使うときに覚えておきたいのは「しゃがみ強キックが強い」ということだ。靴の先までしっかりと攻撃判定を持っているので，相手の攻撃を避けつつ転ばせることもできる。「困ったときのしゃがみ強キック」という言葉もあるくらい，使える技だ。

必殺技では砕破が強い。『龍虎2』ではめずらしく「無敵技」だからだ。対CPU戦でも，突進技の迎撃や対空攻撃としておおいに役立つ。

もう一つ，忘れてはいけないのが空中投げ「いづな落とし」だ。ユリの空中投げは受け身をとってダメージを軽減することができないのでオイシイぞ。

これら「対CPU戦の三種の神器」を有効利用するのが，勝利の秘訣だ。

基本パターン

①しゃがみ強キック・パターン

相手の起き上がり時に，一瞬待ってしゃがみ強キックをだすと，なにか技をだそうとしたところに当たる。コツは「起き上がりに重ねる」のではなく「完全に起き上がったのを見てから技をだす」ことだ。間合いも，足の先がギリギリで当たるくらい。また，待つときはかならず「立っている」こと。

◀これくらいの間合いで立って待ち，技をだそう

ほとんどのキャラに通用するので，ほかのパターンを使う相手でも，困ったときにはこれに持ち込むといい。

②虎煌拳→砕破パターン

自分の気力がない状態で虎煌拳と砕破を交互に連発して，体力をケズる。なぜか相手はガードしつづけるので，最後にはこちらが勝つ……というわけ。コマンド入力は，前の技がでている間につぎのコマンドを入力する「リザーブ」を利用する。

③挑発→対空技で迎撃パターン

ワイドモード（間合いが広い状態）で挑発をすると，相手がジャンプしてくるので，そこをアッパー攻撃や空中投げで迎撃する。挑発のかわりに砕破やしゃがみ強キックを使う場合もある。

キャラ別攻略法

VS ロバート・ガルシア

はじまったら，すぐに百烈ビンタをだそう。ロバートは龍撃拳を撃とうとして食らってくれる。起き上がったら，もう一度百烈ビンタだ。これで体力の半分を奪うことができる。

このあとは，①しゃがみ強キック・パターンを使う。技が届く間合いに立ち，ロバートが起き上がったあとに一瞬だけ待って，しゃがみ強キックをだす。タイミングが合っていれば，ロバートの立ち強キックを避けつつ転ばせられる。これを最後まで繰り返そう。

ガードされるのは，タイミングが早すぎる証拠。もう少し遅らせてみよう。このパターンはほかのキャラでも使うので，ここでマスターしておきたい。

VS キング

最初は虎煌拳でペノムストライクを誘い，キングの気力を減らす。そしてとにかく一度転ばせよう。

転ばせたら，あとは①しゃがみ強キック・パターンにハメられる。もしガードされても，あわてることはない。キングはその直後にかならず三角跳びをするので，それをくぐって降りぎわにしゃがみ強キックを当てればOK。

VS テムジン

CPUテムジンは，こちらが一定の間合いまで近づくと蒙古竜巻撃をだすクセがある。これを利用しない手はない。

はじまったら中間距離まで近づき，すかさず垂直ジャンプをする。うまく蒙古竜巻撃を避けたら，テムジンの降りぎわを投げよう。

自分が動ける状態になったら，砕破をだす。すると，再度テムジンが蒙古竜巻撃をだしてきたところに当てられる。しかし，間合いはまだ離れないので，すぐにバックジャンプをして（砕破がでている間にレバーをななめ上に入れておく）3度目の蒙古竜巻撃を避け，着地後に投げる。

あとは，これを繰り返すだけだ。

▲砕破で蒙古竜巻撃を迎撃したら，すぐにジャンプして，つぎの攻撃を避けるのだ

VS ミッキー・ロジャース

まずは雷煌拳で自分の気力を減らす。間合いをよく見て，ミッキーに当たるように撃てるとなおよい。

気力がなくなったら②虎煌拳→砕破パターンでハメる。コマンド入力さえ失敗しなければパーフェクト勝ちだ。

◀まず虎煌拳。ギリギリで当たる間合いでだそう

◀すかさず砕破。この絵の間につぎのコマンドを

VS リョウ・サカザキ

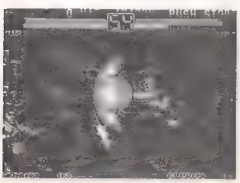
VSロバートと同じ。百烈ピンタで体力を減らしておいてから，①しゃがみ強キック・パターンに持ち込む。

しゃがみ強キックをガードされた場合，リョウは三角跳びをするので，降りぎわをしゃがみ強キックで迎撃するか，着地前に空中投げで投げる。

VS ユリ・サカザキ

しゃがみ強キックをガードさせると，相手は砕破か遠距離強キック（ヒップアタック）のどちらかをだしてくるので，立ちガードで防御してからしゃがみ強キックを当てよう。転ばせたら，あとは同じようにしゃがみ強キックをガードさせればパターンにハマる。

ただし，相手の気力が十分あるうちは，ガードして気力が減るのを待とう。



◀気力があると，しゃがみ強キックが当たらない

VS タクマ・サカザキ

まずはタクマの気力をなくさなければならない。開始直後に覇王翔吼拳を撃ってきた場合はいいが，そうでない場合は①しゃがみ強キック・パターンを使って，タクマの起き上がり飛燕疾風脚をツブして気力を奪おう。

タクマの気力がなくなったら，砕破をガードさせる。すると，しゃがみ強キックをだしてから跳んでくるので，そのしゃがみ強キックをガードしてから，すかさずタクマの下をくぐり，背後から空中投げで投げよう。

このあと，タクマは起き上がり飛燕疾風脚をだしてくるので，すかさず砕破で迎撃する。これでワンセットだ。

あとは，砕破をガードさせるところから繰り返せば勝てるぞ。

VS 如月影二

はじまるとすぐに，影二はこちらへ近づいてくるので，しゃがみ強キックを当てて転ばせる。

うまくできたら，③挑発→対空技で迎撃パターンにハメてしまおう。空中投げでもアッパー攻撃でもOKだ。

◀ワイドモードになるまで間合いを離して挑発

◀跳んできたら空中投げかアッパー攻撃で迎撃だ

VS ジャック・ターナー

当たってもガードされても空振りしてもかまわないので，近くでしゃがみ強キックをだす。ジャックはいったんバックしてからジャンプしてくるので，そこを空中投げだ。これを繰り返す。

VS リー・パイロン

はじまるとすぐに，リーはこちらへ向かってくるので，そこをしゃがみ強キックで転ばせる。

あとは①しゃがみ強キック・パターンに持ち込む。タイミングはやや早めだ。しゃがみ強キックをガードされた場合は砕破をだそう。すると，リーが反撃してきたところに当たるので，再びパターンにハメてしまえばよい。

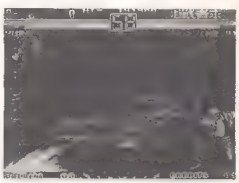
VS ジョン・クローリー

VSミッキーと同じ。自分の気力をなくしてから②虎煌拳→砕破パターンにハメるだけだ。ただし，ジョンの体力はミッキーよりも多いので，パターンに持ち込むまでに反撃を受けすぎると，時間切れになってしまう可能性が高くなる。気をつけよう。

VS Mr.ビッグ

グランドプラスターを撃ってきたら三角跳びをしよう。ビッグも反応してジャンプするが，こちらがビッグよりも先に着地するので，降りぎわをしゃがみ強キックで迎撃する。

これを繰り返していると，ビッグの気力がなくなるので，倒れているスキに間合いを広げて，③挑発→対空技で迎撃パターンに持ち込もう。ただし，かならずアッパー攻撃で迎撃すること（空中投げは着地後に反撃を食らうので，最後の一撃のみ使う）。



◀グランドプラスターを三角跳びで避けておいて

◀つられて跳んだビッグをくぐって背後から攻撃

忍者殺法でコンピュータは恐るるにたらず

対CPU攻略

如月影二

必殺技はどれも一長一短 使いこなすのはキミしだい

『龍虎2』の中で，もっとも使いこなすのがむずかしいキャラクターと言えば，如月影二だろう。なぜなら，彼には「いざというときに頼りになる絶対的な技」がないからだ。

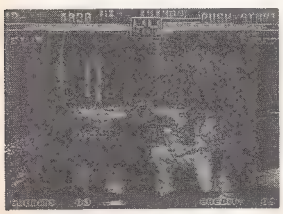
気孔砲は相手が倒れてくれるが，リーチが短い。霞み斬りはリーチはあるが，攻撃判定の位置が目まぐるしく変わるので使いにくい。天馬脚は吸い込み系の技だが飛行軌道をコントロールできない。……どれも一長一短なのだ。

よって，影二で勝ち抜くためには，状況に応じて各技を使いわけることが必要になる。これは，対CPU戦でも同じなので，いつでもどの技でも確実にだせるようにしておこう。

基本パターン

①気孔砲連発パターン

自分の気力がない状態で気孔砲を連発して，相手の体力をケズる。コマンドはリザーブで入力しないと，技と技の間にスキができて反撃を食らってしまうので注意したい。相手によっては



▲スキが大きい気孔砲も，気力がない状態ならば連発できる。これで体力をケズろう

カス・霞み斬りでも代用可。

②天馬脚連発パターン

その名のとおり。天馬脚は自分で飛ぶ距離をコントロールできないので，通常は画面端に追い込んでからカス・天馬脚を連発するが，スタート直後から連発してもいい相手もいる。

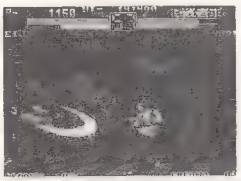
◀間合いに注意して，相手を飛び越えないように

キャラ別攻略法

VS ユリ・サカザキ

最初にバックジャンプをすると，ユリはかならず虎煌拳を撃ってくるので，それを流影陣でハネ返そう。

そのあと，ただひたすら流影陣を連発すればOK。ちょっとでも間があくとしゃがみ強キックを食らうぞ。



◀このあたりでだせば，勝手に突っ込んでくるぞ

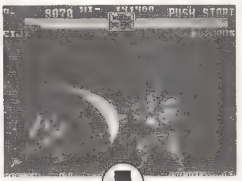
VS 如月影二

スタート後，遠距離立ち強キックを切れ目なく連発して，相手を画面端へ追い込む。それができたら，遠距離立ち強キックからリザーブを利用して，如月流連拳脚を連発。なんと，これで最後までハメられるのだ。

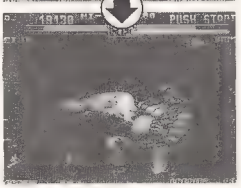
VS ジャック・ターナー

まずはバックステップで画面端まで下がり，霞み斬りを連発して自分の気力を減らす。そのあと，①気孔砲連発パターンに持ち込もう。

もっとラクに勝ちたい人には，こんなパターンもある。目の前でしゃがみ強キックをだす（空振りしてもかまわない）と，ジャックはジャンプ強キックで跳び込んでくるので，ガードしたあとに投げる。これを繰り返すのだ。



◀霞み斬りで自分の気力を減らしておいて……



◀気孔砲連発パターン。途切れないように撃とう

VS リー・パイロン

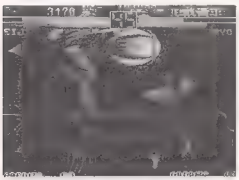
開始直後に霞み斬りをだすと，リーはジャンプ弱キックで跳んでくるので，それをガードして投げる。

うまく画面端へ追い込んだら，あとは②天馬脚連発パターンでハメられる。コマンド入力はリザーブを使うこと。

◀画面端での天馬脚連発パターンでリーには楽勝

VS リョウ・サカザキ

スタートの間合いで三角跳びをすると，リョウは空中虎煌拳（横）かしゃがみ強キックをだしてくるが，両方ともこちらが着地したと同時に投げることができる。これを繰り返すのだ。



◀三角跳びで空中（横）虎煌拳を撃たせるのだ

VS ロバート・ガルシア

はじまったら，バックステップで画面端まで下がってから霞み斬りをだす。すると，ロバートは覇王翔吼拳を撃ってくるので，流影陣で打ち消そう。

そのあとにもう一度流影陣をだせば自分の気力がなくなるので，①気孔砲連発パターンに持ち込むことができる。

VS タクマ・サカザキ

まず，覇王翔吼拳を撃ってこないのを確認して，天馬脚を2回連続でだす。

つぎに，2回目の着地と同時にカス・気孔砲をだす。するとタクマはこちらへ跳んでくるので，くぐって投げる。

影二が着地して動けるようになったら，すぐに間合いを合わせて（タクマが右端にいるとき，影二が自分の体力ゲージの端あたりにいるくらい）つぎの気孔砲を撃てば，パターンにハマる。

◀天馬脚を2回ガードさせたら，着地ぎわに……

◀カス・気孔砲をだす。タクマは跳んでくるぞ

VS テムジン

スタートと同時にバックジャンプをすると，テムジンは蒙古竜巻撃をだしてくるので，着地と同時に霞み斬り→流影陣→霞み斬りの順に技をだす。

ちゃんと連発できればテムジンを転ばせることができるので，そのスキに近づいて，弾がギリギリで当たらない間合いでカス・気孔砲をだす。すると，テムジンはそれに反応して跳んでくるので，くぐって投げる。

あとはこれを繰り返すだけだ。

◀VSタクマよりも間合いは近めでかまわない

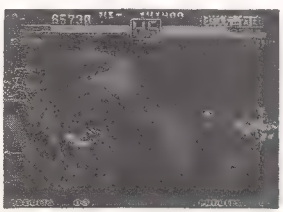
◀テムジンが跳んできたら，くぐって投げよう

VS キング

スタートから②天馬脚連発パターンで勝てるが，あとのほうにでてきた場合は時間切れになる恐れがある。

そこで，以下のテクニックを使う。

普段は天馬脚のコマンドをリザーブで入力するが，キングの気力が満タンのときだけ天馬脚を一瞬だけ遅らせてだすのだ。そうすると，キングはベノムストライクを撃ってくるので，そのスキに当てることができるぞ。



▲着地時に一瞬だけ待ってコマンドを入力すると，反撃しようとしたところに当たる

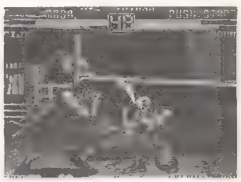
VS ミッキー・ロジャース

VSジャックと同じ。霞み斬りをガードさせて気力を減らしてから①気孔砲連発パターンに持ち込む。

あるいは，同じように気力を減らしておいて，脚の先が当たるくらいの間合いでローキックをだすパターンもある。ミッキーはバックジャンプをするので，そこにカス・天馬脚を当てるのだ。ただし，最初のうちはミッキーまで届かないので，ローキックを使って画面端へ追い込んでおくといい。

VS ジョン・クローリー

最初にバックジャンプをしてから霞み斬りを連発する。これだけでOK。



◀気孔砲連発パターンと同じ要領で霞み斬り連発

VS Mr.ビッグ

開始直後に撃ってくるグランドブラスターを三角跳びで避けると，それに反応して跳んできたビッグの背後に着地できるので，降りぎわに気孔砲を当てる。これを，ビッグの気力がなくなるまで繰り返そう。

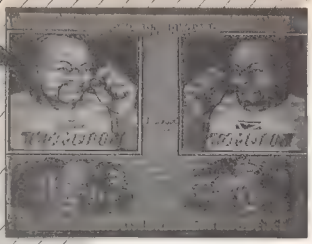
ビッグが倒れたら（受け身をとった場合も含む），すかさず②天馬脚連発パターンに持ち込む。あとはこれで体力をケズっていくだけだが，最初にビッグの体力を十分に減らしていないと時間ぎれになってしまうので注意。

▲三角跳びのあとの気孔砲を確実に当てないと，時間内に体力を全部奪えなくなるぞ

対CPU攻略

伝家の宝刀・合体投げでハメまくれ

テムジン



通称「合体投げ」があれば無敵!

テムジンの持ち技の中でもっとも強力なものは，蒙古気弾壁でも蒙古雷撃弾でもなく，ウーラ……通称「合体投げ」と呼ばれる投げ技だ。

その強さの秘密は，レバーななめ下＋Cボタンという特殊なコマンドにある。つまり，しゃがんだ状態から投げが成立するため，相手の立ち攻撃を避けながら投げることができるのだ。

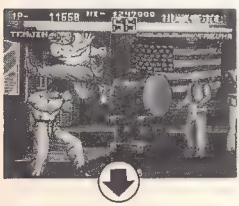
そのうえ，受け身をとることができない投げ技であるため（ミッキーのつかみボディブロー，ユリの空中投げと同じ），威力も絶大。まさに「投げ技のテムジン」にふさわしい技と言える。

対CPU戦では，このウーラを使った「投げハメ・パターン」を主体に闘っていくので，必殺技のコマンドがむずかしくてだせない人でも大丈夫だ。

基本パターン

①ジャンプ強キック→ウーラ（合体投げ）パターン

低い打点でジャンプ強キックをガードさせてから，着地と同時にウーラで投げる。2度目以降のジャンプは，投げられた相手が「ドンドン」と跳ねるときの2回目の「ドン」が聞こえた直後に跳び込むとちょうどいい。



◀まずはジャンプ強キックをガードさせておいて

◀ウーラ（合体投げ）。相手は受け身がとれない

◀相手が起き上がる前にジャンプしておこう

キャラ別攻略法

VS リー・パイロン

スタートから①ジャンプ強キック→ウーラ・パターンでOK。

VS ミッキー・ロジャース

ローキックを脚の先が当たるような感じでだすと，ミッキーはガードしてからバックジャンプをするので，そこに蒙古竜巻撃を当てよう。ただし，スタート時の間合いでは届かないので，はじめはローキックで跳ばせるだけにして，画面端に追い込んでおくといい。

ミッキーが技を食らって転んでいるうちに気力を回復してからローキックをだすと，またバックジャンプをするので，そのままパターンにハメよう。

◀ローキックの脚の先をガードさせると……

◀バックジャンプをするので蒙古竜巻撃を当てる

VS ユリ・サカザキ

ユリの気力がなくなるまでは，しゃがみガードでひたすら耐えよう。

なくなったら，近づいてきたところにしゃがみ強キックをだす（当たらなくてもかまわない）。ユリは遠距離立ち強キック（ヒップアタック）で跳んでくるので，ガードしてからしゃがみ強キックを当てるかウーラで投げる。

このままヒップアタックを誘いつづけてもいいが，転ばせたあとに①ジャンプ強キック→ウーラ・パターンに切り替えてもいいだろう。

VS ジャック・ターナー

しゃがみ強キックを近くでだすと，ジャックはジャンプ強キックで跳んでくるので，それをガードしてウーラで投げる。これを繰り返そう。

◀しゃがみ強キックは空振りしてもかまわないぞ

◀ジャンプ強キックをガードしてから合体投げだ

VS リョウ・サカザキ

はじまってすぐに三角跳びをすると，リョウは空中虎煌拳かしゃがみ強キックをだしてくるが，両方ともこちらが着地したと同時に投げることができるので，ウーラで投げてから①ジャンプ強キック→ウーラ・パターンでハメる。

◀三角跳びで空中（横）虎煌拳を誘って投げよう

VS ロバート・ガルシア

最初にバックジャンプをしてから空ジャンプ（なにも技をださない）をすると，ロバートはしゃがみ強キックを空振りするので，着地と同時にウーラで投げる。そのあとに①ジャンプ強キック→ウーラ・パターンだ。

◀スタートと同時にバックジャンプをしてから

◀前に跳ぶと、しゃがみ強キックを空振りするぞ

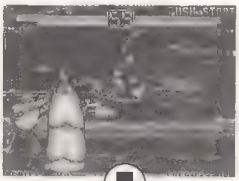
VS タクマ・サカザキ

はじまったと同時にバックジャンプをして，①ジャンプ強キック→ウーラ・パターン。VSロバートとちがって，最初からジャンプ強キックをガードさせる点に注意すること。

なお，バックジャンプは「ラウンドがはじまる前から」レバーをななめ左上に入れておこう。こうすると，タクマが開始直後に覇王至高拳を撃つのを完全に封じることができるのだ。

VS 如月影二

スタート直後に蒙古気弾壁→蒙古竜巻撃×2をリザーブを利用してだすと，影二は最後の竜巻撃を食らって倒れるので，すかさず間合いをつめて跳び込み，①ジャンプ強キック→ウーラ・パターンに持ち込む。



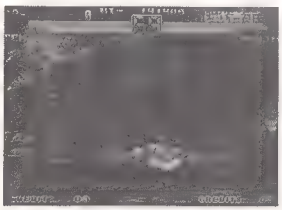
◀蒙古気弾壁をだすと、勝手に突っ込んでくる

◀間髪入れずに蒙古竜巻撃を2回つづけてだそう

VS テムジン

VSタクマと同じ要領で，はじまった直後にバックジャンプをすると，相手は蒙古竜巻撃をだしてくるので，降りぎわをウーラで投げよう。

一度投げたら，あとは①ジャンプ強キック→ウーラ・パターンでハメる。

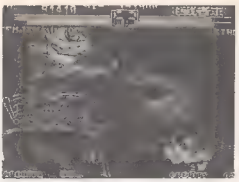


▲「バックジャンプで蒙古竜巻撃を誘って投げる」を繰り返すだけでも勝てる

VS キング

最初にベノムストライクを撃ってくることがあるので，それをしゃがみ弱パンチで打ち消してから，間合いをつめて垂直ジャンプ弱キックをだす。

すると，キングはジャンプしてくるので，それをくぐってウーラで投げる。これを繰り返せばOK。



◀垂直ジャンプ弱キックをだせば、跳んでくるぞ

VS ジョン・クローリー

画面がアップモードになるくらいの間合いで蒙古竜巻撃をだすと，食らってくれる。もしガードされても，つづけてだせば2発目が当たる。

この要領で蒙古竜巻撃を連発すれば勝てるが，時間がかかるので，ジョンが竜巻撃を食らって倒れているスキに跳び込み，①ジャンプ強キック→ウーラ・パターンに持ち込むほうがいい。

◀1発目をガードされても2発目が当たるのだ

VS Mr.ビッグ

開始直後に撃ってくるグランドプラスターを三角跳びで避けると，反応して跳んできたビッグの背後に着地できるので，降りぎわをウーラで投げる。

このあとは，おなじみの①ジャンプ強キック→ウーラ・パターンでハメるのだが，ジャンプのタイミングは早めにしよう。投げたと同時にレバーをななめ上に入れておくといい。

◀スタート直後のプラスターは三角跳びで避ける

◀するとビッグも跳んでくるので、合体投げだ

対CPU攻略

頭突きハメ一筋でガンバろう

ジャック・ターナー

動きの遅さは投げ必殺技でカバー

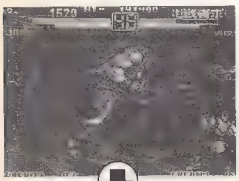
ジャックを使ってみると，あまりの遅さに閉口することだろう。技がでるスピードだけでなく，ガードされたときのスキもハンパではない。

しかし，彼にはズバ抜けたパワーと投げ必殺技がある。基本技をガードさせて(あるいはスカして)からだせば，CPUキャラは絶対に逃げられないのだ。うまくハメるにはテクニックがいるが，ほとんどすべてのキャラに有効なので，これで動きの遅さを補おう。

基本パターン

①しゃがみ強パンチ→ブレインショックバット・パターン

しゃがみ強パンチは，ピョンと頭突きをしながら跳ねる技。これで相手に近よって，そのままブレインショックバットでつかむ。しゃがみ強キックで跳ねている間に，コマンドをリザーブで入力するのがコツ。対CPU戦ではかかせないパターンなので，なんとしてもマスターしたい。アッパー攻撃を使わない相手には，ジャンプ弱キックからつかむこともできる。



◀しゃがみ強パンチ（頭突き）をスカして近づき

◀そのままブレインショックバットで吸い込もう

②しゃがみ強キック→スーパードロップキック・パターン

相手の起き上がりにしゃがみ強キックを重ね（相手はガードする），それをキャンセルしてスーパードロップキックを当てる。ただし，画面端にいて自分の気力がない状態でないとキツい。

◀起き上がりにしゃがみ強キックをガードさせて

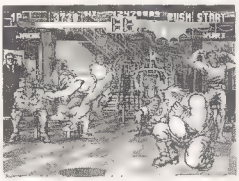
◀それをキャンセルしてスーパードロップキック

キャラ別攻略法

VS ユリ・サカザキ

最初は，ジャンプ弱キックをガードさせてからブレインショックバット。2回目以降は，①しゃがみ強パンチ→ブレインショックバット・パターンで最後までハメてしまおう。

ユリの気力がない場合は，以下のパターンも使える。こちらのしゃがみ強キックをガードさせると，ユリは遠距離立ち強キック（ヒップアタック）をだしてくるので，ガードしてから降りぎわをしゃがみ強キックで転ばせる。起き上がりにまたしゃがみ強キックをガードさせれば，ユリが同じように技をだしてきてパターンにハマるぞ。



◀強キックを防御させるとヒップアタックがくる

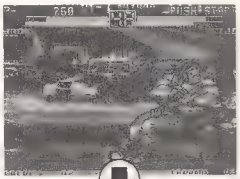
VS 如月影二

C＋Bのローキック攻撃（ショルダータックル）をガードさせると，影二はしゃがみ強パンチかしゃがみ強キックのどちらかを連発する。

パンチの場合は，技の切れ目にしゃがみ強キックを当てよう。影二の声が聞こえたと同時にボタンを押すとよい。転んだら，またローキック攻撃をガードさせるところから繰り返す。

キックの場合は，ちょうど3発目がでたところでローキック攻撃をだして，影二の反応を見る。しゃがみ強パンチをだすのをひたすら待つのだ。

パンチもキックも，3発だしたあとは霞み斬りがくるので気をつけよう。



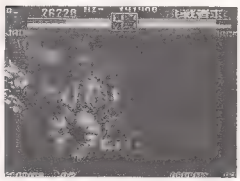
◀C＋Bのショルダーアタックで近づいて……

◀パンチを連打した場合はしゃがみ強キックだ

VS ジャック・ターナー

空振りしてもかまわないので，とにかく近くでしゃがみ強キックをだす。CPUジャックはいったんバックしてからジャンプしてくるので，そこを空中投げ。これを繰り返すだけだ。

いちおう，相手の起き上がりにタイミングを合わせてしゃがみ強キックを当てて転ばせるパターンも使えるが，逆に投げられてしまう危険があるのであまりオススメはできない。



◀なんと、あの体で空中投げまで使いこなすとは

VS リー・パイロン

最初から最後まで，①しゃがみ強パンチ→ブレインショックバット・パターンで大丈夫。最初の2回までなら，ジャンプ弱キック→ブレインショックバットでもハメることができる。

VS リョウ・サカザキ

はじまったら，C＋Bのローキック攻撃（ショルダータックル）→スーパードロップキックとつなげる。うまく当たれば，リョウを画面端へ追い込むことができるはず。あとは，②しゃがみ強キック→スーパードロップキック・パターンを繰り返すだけだ。もちろん，①しゃがみ強パンチ→ブレインショックバット・パターンでもOK。

VS ロバート・ガルシア

まずは，C＋Bのローキック攻撃→しゃがみ強パンチとつなげてからブレインショックバットに捕らえる。

ロバートを転ばせたら，②しゃがみ強キック→スーパードロップキック・パターンで最後までハメてしまおう。①しゃがみ強パンチ→ブレインショックバット・パターンでも大丈夫だ。

VS タクマ・サカザキ

まず，ラウンドがはじまる前からレバーを右上に入れておいて，ジャンプ弱キックで跳び込もう。CPUタクマは開始直後に覇王翔吼拳を撃ってくることがあるのだが，こうしておけば絶対に撃ってこないのだ。

うまく跳び込んだら，おなじみの①しゃがみ強パンチ→ブレインショックバット・パターンでハメる。画面端近くなら，②しゃがみ強キック→スーパードロップキック・パターンも使える。

◀はじまる前からレバーを入れておいてジャンプ　◀そのあと、しゃがみ強パンチ→ブレイン～へ

VS テムジン

はじまる前からレバーをななめ上に入れておいて，スタートと同時にバックジャンプをする。テムジンは蒙古竜巻撃をだしてくるが当たらないので，技の降りぎわを投げよう（ブレインショックバットでも可）。

あとは，①しゃがみ強パンチ→ブレインショックバットを繰り返す。自分の気力がない状態ならば，②の変型“立ち強キック→スーパードロップキック・パターン”も使える。ふだんとちがい，テムジンに対してだけは画面端でなくとも有効なのでとてもラクだぞ。

◀テムジンに対してのみ立ち強キックを使うのだ

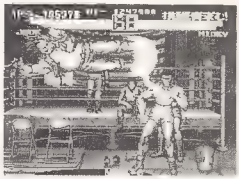
VS キング

最初はジャンプ弱キック→ブレインショックバット。画面端へ追い込んだら，②しゃがみ強キック→スーパードロップキック・パターンに変更だ。

VS ミッキー・ロジャース

はじまったら，まずバックジャンプをして，そのあとすかさずスーパードロップキックを当てて転ばせる。

うまくできればこっちのもの。あとは①しゃがみ強パンチ→ブレインショックバット・パターンでも，②しゃがみ強キック→スーパードロップキック・パターンでも，好きなほうを使えばOK。パーフェクトも簡単にとれるぞ。



◀スーパードロップキックが当てやすいのでラク

VS ジョン・クローリー

VSミッキーとまったく同じ。とにかく1度転ばせるのがポイントだ。

VS Mr.ビッグ

開始直後，ビッグはグランドブラスターを撃ってくるので，まずはそれを垂直ジャンプで避けよう。

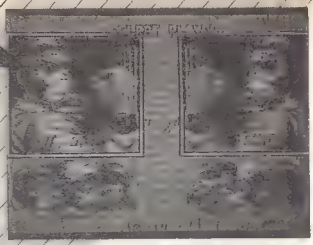
そのあとは（もしくはグランドブラスターを撃たなかったら），なんと極ナックルパートを連発するだけで勝ててしまう。「リザーブ」を使って，技を切れ目なくだすのがポイントだ。

▲極ナックルパートで体力をケズッていく。ビッグはまったく反撃できないぞ

対CPU攻略

ダッシュ投げで楽勝だ!

リー・パイロン



小さい体とすばやさを生かした秘技

リーは，飛び道具こそないものの，連射力・攻撃判定の強さの両方に優れた技をたくさん持っているので，どんなキャラにでも対応できる強豪だ。

対戦ならば，これらの技を臨機応変に使いわけて闘うところだが，対CPU戦ではコンピュータ側の反応がするどいために，ほとんど通用しない。

そこで注目したいのが「ダッシュ投げ」と呼ばれるテクニックだ。

ダッシュ投げはどのキャラでもできるものだが，リーのダッシュは前転なので，もともと小さい体がさらに小さくなり，相手の立ち攻撃をかわして近づくことができるのだ。対戦で多用すると嫌われるが，相手はコンピュータなので，ガンガン使っていこう。

基本パターン

①ダッシュ→投げパターン

相手にダッシュで近づいて，そのまま投げる。間合いは「ダッシュしている間に相手に接触するくらい」。また，ボタンは連打しないこと（弱パンチなどがでてしまうため）。

▲一気に間合いをつめて投げる「ダッシュ投げ」は，人間にもコンピュータにも有効

キャラ別攻略法

VS リー・パイロン

最初から①ダッシュ→投げパターンを使えば簡単に勝てる。ここで間合いなどをマスターしておこう。

VS ミッキー・ロジャース

やはり，最初から①ダッシュ→投げパターンでハメる。

VS ユリ・サカザキ

最初はしゃがみガードをしておく。たまにユリが百烈ビンタをだしてくることがあるからだ。覇王翔吼拳は垂直ジャンプで避けよう。

両方ともだしてこないようなら，①ダッシュ→投げパターンでハメよう。

VS ジャック・ターナー

近くでしゃがみ強キックをだすと，ジャックはいったんうしろに下がってからジャンプ強キックをだしてくるので，空中投げ。これを繰り返そう。

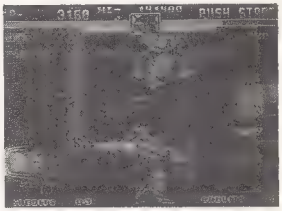
◀しゃがみ強キックは上にでるので間合いに注意

◀ジャックが跳んできたらCボタンで空中投げだ

VS リョウ・サカザキ

気力満タン状態の華中鷹爪激を2回連続でだす（コマンドはリザーブで入力する）と，リョウは反撃しようとして両方とも食らってくれる。

2発当たると倒れてくれるので，その間に気力を回復する。気力が満タンにもどったら，同じように華中鷹爪激を連発しよう。これを繰り返せばOK。



▲虎煌拳などをだそうとしているところに当てられる。間合いは気にしないでいいぞ

VS ロバート・ガルシア

VSリョウと同じ。華中鷹爪激を2回連続で当てるパターンでハメる。

VS タクマ・サカザキ

①ダッシュ→投げパターンで大丈夫。ほかのキャラのときのように開始直後に覇王至高拳を撃ってくることはないので，最初からいこう。

▲覇王至高拳の心配はまったくないので，はじまったらすぐにダッシュして投げよう

VS 如月影二

まず，華中鷹爪激を3回だして，自分の気力を減らしてしまおう。

なくなったら，間合いをつめてカス・鉄の爪攻撃をだす。すると，影二はしゃがみ強パンチかキックを3回連発したあと霞み斬りをだしてくるので，ちょうど3発目の強パンチ（キック）がでたところで近づいて投げる。

あとはこれを繰り返すだけだ。

◀カス・鉄の爪でパンチ（キック）連打を誘う

◀3発目がでたと同時に近づいて投げてしまおう

VS テムジン

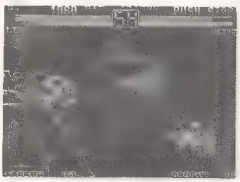
開始直後に百裂拳をだすと，テムジンの立ち強キックを迎撃できる。そのあと，起き上がった瞬間にもう1度百裂拳をだすと，今度は蒙古竜巻撃をだしてきたところに当てられる。

この先制攻撃が成功したら，あとは①ダッシュ→投げパターンで。

VS キング

最初にペノムストライクをしゃがみ弱パンチで打ち消したら，間合いをつめて垂直ジャンプ強キックをだそう。

すると，キングはジャンプしてくるので，それをくぐって投げる。これを繰り返すのだ。



◀このぐらいの間合いで技をだせば跳んでくるぞ

VS ジョン・クローリー

①ダッシュ→投げパターンでOK。ただし，タイミングはかなりシビアだ。

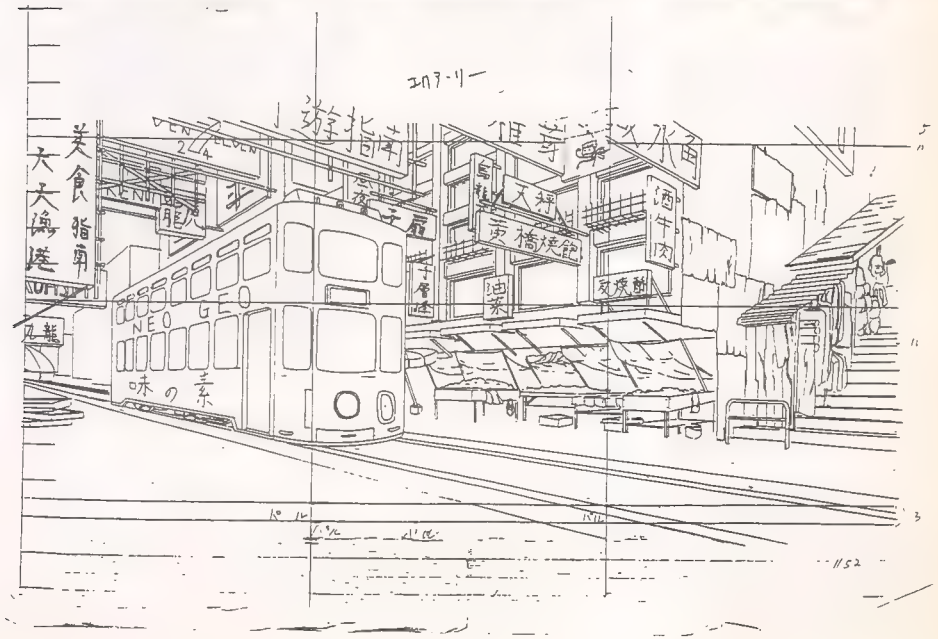
時間切れになりやすいが，鉄の爪攻撃をひたすら連発するだけでも勝てる。

VS Mr.ビッグ

開始直後に撃ってくるグランドブラスターを三角跳びで避けると，ビッグも反応して跳びこえてくるので，背後から百裂拳を当てる。これでビッグの気力を減らしてしまおう。

うまくできたら，倒れているスキに間合いを広げて挑発をすると，やはりこちらへ跳んでくるので，アッパー攻撃で迎撃する。これを繰り返せばOK。

◀気力がないときは挑発でジャンプを誘えるのだ



対CPU攻略

ムエタイ仕込みの蹴り技で勝負!

キング

技の種類と強さは一級品

『龍虎2』最強キャラの呼び声が高いキング。カス・トラップショットの有効度があまりにも高いため，どうしてもほかの技がかすんで見えるが，決して使いものにならないわけではない。飛び道具のベノムストライクや，突進系のトルネードキック，しゃがみ強キック（スライディング）など，どれも十分強い。この「技の多彩さ」がキングの強さの秘密と言っていいだろう。

ただし，それは「技が確実にだせたら」の話。とくに対CPU戦ではタイミングが命なので，どの技も確実にだせるように練習しておこう。

基本パターン

①ベノムストライク連発パターン

自分の気力がない状態でベノムストライクを連発して，相手体力をケズる。コマンドは，脚の動きとレバーの動きが同調するような感じで入力しよう。

相手がガードするときと食らってくれるときの両方があるが，そのちがいは，連発をはじめたタイミングにある。もし連発中にガードされたら，途中で一瞬だけ間をおいて（立ちポーズを入れて）から連発しなおすと，食らってくれるようになるぞ。

◀このカスが，相手をいっさい寄せつけないのだ

②投げ→ベノムストライク・パターン

投げたときに相手が受け身をとらなかったら，起き上がりに重ねるように気力満タン状態のベノムストライクを撃つと，かならず食らって気絶する。

これを利用して，投げ→ベノム～→気力回復→投げ……と繰り返すのだ。

◀まずは相手を投げる。受け身をとらなかったら

◀起き上がりにベノムストライク。相手は気絶だ

キャラ別攻略法

VS リー・パイロン

ジャンプの頂点で弱キックをだすようにして跳び込むと，リーはそのまま立っているので，着地と同時に投げる。

受け身をとらなかったら，すかさずベノムストライクを撃って，②投げ→ベノムストライク・パターンに持ち込む。受け身をとった場合は，またジャンプ弱キックすかし投げをしよう。

VS ミッキー・ロジャース

最初にトラップショットを連発してわざと自分の気力を減らしてから，①ベノムストライク連発パターンでハメる。これだけでOK。

VS ユリ・サカザキ

ベノムストライクを連発して気力を減らしたあと，弾のカスがふれるくらいの間合いでカス・ベノムストライクを撃って，そこからリザーブで，カス・トラップショットを当てる。これを1セットずつ，間合いを調節しながら最後まで繰り返せば勝てる。

うまくできない人は以下のパターンを使おう。トルネードキックをガードさせると，ユリは立ち弱パンチをだしてからジャンプしてくるので，それをくぐって投げる。これを繰り返すのだ。

◀カス・ベノムストライクをこの間合いで当てて

◀すかさずカス・トラップショットをだそう

VS ジャック・ターナー

はじまったら，トルネードキックを連発しよう。切れ目なくだしていれば，ジャックは3発目でかならず食らってくれる。ちなみに，2～3発目のコマンドはリザーブで入力すること。

ジャックが倒れたら，起き上がりにかぶせるように（起きるタイミングがほかのキャラより遅いので注意）トルネードキックを連発すれば，パターンにハメることができる。

VS リョウ・サカザキ

遠距離立ち強キックをガードさせると，リョウはこちらへ跳んでくるので，同じ技で迎撃する。

うまく当てたら，蹴りのグラフィックがでているうちにベノムストライクのコマンドを入力すると，当てることができる。これを1セットとして，最後まで繰り返せば勝てるぞ。

または，VSミッキーと同じように，自分の気力を減らして①ベノムストライク連発パターンに持ち込んでもいい。

◀遠距離立ち強キックの先端をガードさせよう

VS ロバート・ガルシア

VSリョウと同じ。遠距離立ち強キックをガードさせるパターンか①ベノムストライク連発パターンで闘おう。

VS タクマ・サカザキ

開始直後からしゃがみ強キック（スライディング）を連発する。なんと，これだけで勝つことができるのだ。

しゃがみ強キックはボタンを一定時間押しつづけないとでないので，ボタンを押すリズムを体で覚えよう。

◀ほかのキャラでは苦戦するタクマも，楽勝だね

VS 如月影二

画面がワイドモードになるくらいの間合いで挑発すると，こちらへ跳んでくるので，その着地と同時に投げる。これを繰り返せば勝てる。受け身をとらなかったら，②投げ→ベノムストライク・パターンでハメてもいい。

VS テムジン

まずはベノムストライクを連発して自分の気力を減らそう。

つぎに，弾のカスがギリギリで当たらない間合いでベノムストライクを撃つ。するとテムジンはジャンプ弱キックで跳び込んでくるので，ガードするかくぐって投げる。

起き上がったら，また同じ間合いでベノムストライクを撃ち，テムジンをジャンプさせればOK。

◀カスが触れないようにベノムストライクを撃つ

◀テムジンはそれに反応して跳んでくるのだ

VS キング

相手がある程度近づいてきたらトルネードキックをだして，そのまま猛襲脚につなげる。このコンビネーションでハメてしまおう。コマンドはすべてリザーブで入力すること。

タイミングはシビアだが，ダッシュ投げをして，②投げ→ベノムストライク・パターンに持ち込む手もある。

◀適度に近づいてきたところでトルネードキック

◀そのままリザーブで猛襲脚。リズミカルにだせ

VS ジョン・クローリー

VSミッキーと同じ。トラップショットで気力を減らしてから①ベノムストライク連発パターンで。

VS Mr.ビッグ

パターンにハメるまでのプロセスが長いので，順に説明していこう。

開始早々，ビッグはグランドブラスターを撃ってくるので，これを垂直ジャンプで避ける。すると，ビッグも跳んでくるので，着地と同時にトラップショットをだして迎撃しよう。

自分が動けるようになったら，2回挑発をしてビッグの気力を減らす。

ビッグは，起き上がるとまたもやグランドブラスターを撃ってくるので，やはりトラップショットで迎撃する。

これで，ビッグの気力はなくなったはず。いよいよここからが本番だ。

画面がワイドモードになるような間合いで挑発をすると，ビッグは跳んでくるので，遠距離立ち強キック（またはカス・トラップショット）で迎撃する。当たったら，ビッグが着地する直前に垂直ジャンプをしよう。すると，またもやこちらへ跳んでくる。

あとは，垂直ジャンプ→遠距離立ち強キック→垂直ジャンプ……と最後まで繰り返せば勝てるぞ。

連射装置があるなら，最初にグランドブラスターを避けたあと，立ち弱パンチ連打だけで勝つことも可能だ。

◀跳んできたビッグを立ち強キックで迎撃したら

◀ビッグがここまで降りてきたところでジャンプ

対CPU攻略

つかみとローリングアッパーの2大兵器で勝ち抜け

ミッキー・ロジャース

恐怖!受け身がとれないつかみ技

通常，投げを食らっても「受け身をとる」ことでダメージを軽減できるが，ミッキーの「つかみボディブロー」は捕らえられたら最後，受け身をとることができない。ダメージ量が保証されるし，当たると相手がかならず倒れてくれるので，とても使いやすい技なのだ。対CPU戦でもガンガン使おう。

そのほかでは，ローリングアッパーが強い。地面を走る飛び道具なので，当たると倒れるぞ。普通の飛び道具と同じように使うよりは，相手の目の前で，起き上がりにかぶせるように撃って転ばせるほうが効果大だ。

基本パターン

①ローリングアッパー連発パターン

相手の起き上がりにかぶせるようにローリングアッパーを撃つと，反撃しようとしたところに当たって転んでくれる。これを最後まで繰り返す。画面端へ追い込んでからパターンに持ち込むとハメやすい。連発していると，少しずつ間合いが開いていくので，常に調節するようにしよう。

▲相手に接近して，起き上がる直前に1発ずつ，たしかめるように撃つ。連発は禁物だ

キャラ別攻略法

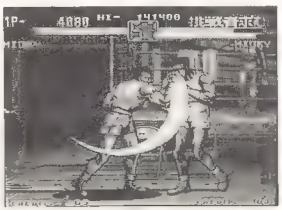
VS リー・パイロン

ジャンプの頂点で弱キックをだすようにして跳び込むと，リーはそのまま立っているので，着地と同時に投げる。これを最後まで繰り返せばOK。

◀着地時には技が引っ込むようにボタンを押そう

VS ミッキー・ロジャース

最初にローリングアッパーを3発撃って自分の気力を減らしたあと，相手の近くでカス・バーニングアッパーを連発してパターンにハメる。



▲コマンドはリザーブで入力して切れ目なく撃つ。おもしろいように食らってくれる

VS ユリ・サカザキ

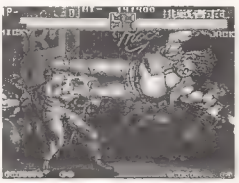
はじまったらすぐにローリングアッパーを2回連続で撃つと，ユリは2発目をかならず食らってくれる。

うまく転ばせたら，ダッシュでユリに近づいて①ローリングアッパー連発パターンに持ち込もう。

VS ジャック・ターナー

近くでしゃがみ強キックをだす（空振りしてもかまわない）と，ジャックはジャンプ強キックで跳び込んでくるので，ガードしたあとにつかむ。これを最後まで繰り返せば勝てる。

一度転ばせたあとなら，①ローリングアッパー連発パターンも使えるぞ。



◀このキックをガードしてからボディブローだ

VS リョウ・サカザキ

しゃがみ弱パンチをガードさせて，そこからキャンセルでバーニングアッパーを撃つ。すると，リョウはジャンプ弱キックで跳んでくるので，それをガードしてからつかむ。

跳んでこなかった場合（バーニングアッパーが空中で当たったとき）は，しゃがみ弱パンチをガードさせるところからやりなおしだ。

◀近づいてきたらしゃがみ弱パンチを当てて……

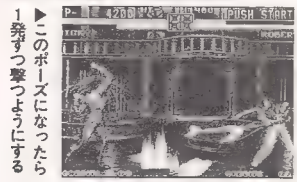
◀バーニングアッパー。このあとリョウは跳ぶぞ

VS ロバート・ガルシア

はじまったら，ローリングアッパーを2回連続で撃つ。ロバートは1発目を垂直ジャンプで避けるが，着地ぎわに2発目を食らうはずだ。撃ち終わったらすぐさま気力を回復して，ロバートが起き上がったら，同じようにローリングアッパーを2発撃とう。

これを3～4回繰り返すと（体力の半分を奪ったころ），ロバートはなぜか立ち防御をしたまま動かなくなって，ローリングアッパーを勝手に食らってくれるようになる。こうなればこっちのもの。ローリングアッパーを1発撃つごとに気力回復をするようにパターンを切り替えて，最後まで繰り返そう。

◀最初のうちはリザーブを使って2発連続で撃つ



▶このポーズになったら1発ずつ撃つようにする

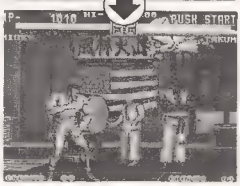
VS タクマ・サカザキ

スタート直後に覇王至高拳を撃ってこないことを確認したら，バーニングアッパーを連発しよう。すると，ちょうど弾がカス状態になったときにタクマがダッシュで突っ込んできて，勝手に食らってくれる。

このあと，タクマはジャンプ弱キックで跳んでくるので，くぐるかガードしてからつかみ技に持ち込もう。

うまく転ばせたら，間合いをつめて①ローリングアッパー連発パターンでハメる。または，つかみ技が終わった位置から動かずにカス・バーニングアッパーを撃ってジャンプ攻撃を誘い，つかみ技に捕らえるのを繰り返す。

◀カス状態のバーニングアッパーが当たると……

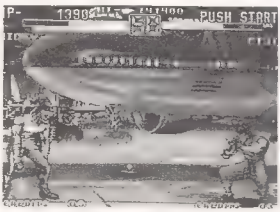


◀タクマは跳んでくるのでガードしてからつかむ

VS 如月影二

影二のほうへ近づいていって，立ち弱パンチを当ててからつかみボディブローに持ち込む。影二は流影陣などで反撃しようとするが，こちらのつかみが勝つはずだ。

影二の気力がなくなったら，画面がワイドモードになるくらいの間合いで挑発すると，こちらへ跳んでくるので，着地と同時に投げよう。あとはこれを最後まで繰り返せばOK。



▲この間合いで挑発すれば，ジャンプ強キックで跳んでくるので，降りぎわをつかむ

VS テムジン

バックジャンプをすると，テムジンは蒙古竜巻撃をだしてくるので，降りぎわをつかんでしまおう。

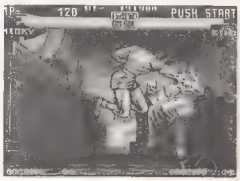
つぎに，バーニングアッパーを連発する。気力がなくなっても気にせずに撃っていると，テムジンが跳んでくるので，くぐるかガードしてつかむ。

あとは，つかみ技からはなれた位置でカス・バーニングアッパーを撃てば，同じように跳んでくるので，パターンにハメることができる。

VS キング

ジャンプ弱キックをガードさせてからつかみボディブローに持ち込む，いわゆる「かため投げ」だけで勝てる。ただし，間合いが少しでも開いていると反撃を食らうので注意しよう。

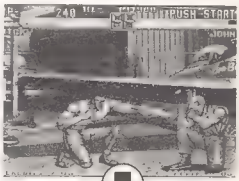
一度つかんだあとなら①ローリングアッパー連発パターンでもOK。



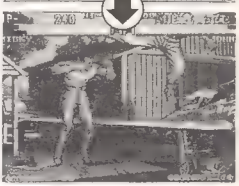
◀ジャンプ弱パンチで跳び込むときは距離に注意

VS ジョン・クローリー

しゃがみ弱パンチをガードさせてから垂直ジャンプをすると，ジョンも反応してこちらへ跳んでくるので，それをくぐってつかむ。これを繰り返す。



◀しゃがみ弱パンチをだしたらレバーを上に



◀ジャンプすると，ジョンもつられて跳んでくる

VS Mr.ビッグ

開始直後に撃ってくるグランドブラスターを垂直ジャンプで避けたあと，立ち弱パンチを連打するだけで勝てる。ただし，連打が少しでも途切れると攻撃を食らってしまうので注意。

◀画面端ならばローリングアッパー連発でもいい

対CPU攻略

軍人パワーは『龍虎2』でも健在

ジョン・クローリー

新技・レッグボマーが強いぞ

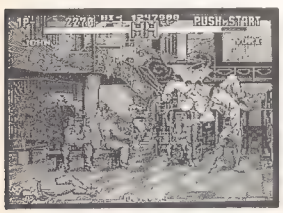
前作の頃から強さには定評があったジョン。リーチとすばやさの両方を兼ね備えた技の数々は，今回も健在だ。

そのうえ，スパイラルレッグボマーという新必殺技まで加わった。相手の頭上から体をスピンさせて蹴りを当てる技で，気力がなくてもだせる，当たれば相手が倒れてくれるなど，とても性能がいいのだ。対戦でも使用頻度が高いが，対CPU戦でもこの技を中心としたパターンで闘っていく。

基本パターン

①レッグボマー連発パターン

相手の起き上がりにレッグボマーを重ねて，反撃しようとしたところに当てるのを繰り返す。コマンドは，相手が技を食らって倒れたときの「ドンドン」という音の2回目が聞こえたときに入力するとちょうどいい。気力の量によって飛行距離がちがうので，そのつど間合いを調節することになるが，基本（気力がない状態）は「相手が右端にいるとき，自分が体力メーターの右1／4のあたりにいる」くらいだ。

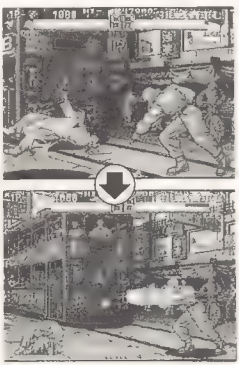


▲これぐらいの間合いとタイミングでだせば，反撃しようとしたところに当てられる

②投げ→メガスマッシュ・パターン

相手を投げたあと，起き上がりに重なるように気力満タン状態のメガスマッシュを撃つと，かならず食らってくれて，しかも気絶する。このあと，自分の気力を回復してからまた投げて，メガスマッシュ……と繰り返す。

ただし，相手が受け身をとると，パターンからハズれてしまうので注意。



◀ダッシュやジャンプ弱キックから投げて……

◀起き上がりにメガスマッシュ。これで気絶確定

キャラ別攻略法

VS リー・パイロン

スタート直後，ジャンプの頂点で弱キックをだすようにして跳び込んで，着地と同時に投げる。リーはボーッと立ったまま何もしないので，確実に投げられるはずだ。

受け身をとらなかったら，すかさずメガスマッシュを撃って，②投げ→メガスマッシュ・パターンに持ち込もう。受け身をとった場合は，またジャンプ弱キックで跳び込んで，すかし投げをするところからやりなおす。もちろん，すかし投げだけでも勝てるぞ。

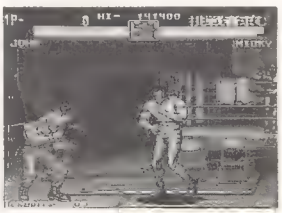
◀このように，技が当たらないように蹴りをだす

VS ミッキー・ロジャース

まず，画面端まで下がる（バックステップではない）。ミッキーがタイム表示の1の位にさしかかったら，レバーをすばやく2回右に入れてダッシュ，そのまま投げてしまおう。

受け身をとらなかったら，②投げ→メガスマッシュ・パターンでハメよう。受け身をとったらやりなおしだ。

最後のとどめは受け身防止のため，フライングアタックを使うといい。



▲この間合いからダッシュ。レバーはそのまま相手方向へ入れっぱなしでボタン連打

VS ユリ・サカザキ

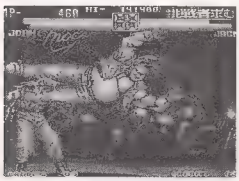
はじまったら，ユリが近づいてくるところにメガスマッシュを連発して，なんとしても転ばせよう。このとき，あまり引きつけると百烈ビンタを食らうので注意するように。

うまく転ばせたら，①レッグボマー連発パターンでハメる。このパターンはユリ以降も頻繁に使うので，ここでタイミングを覚えておこう。

VS ジャック・ターナー

近くでしゃがみ強キックをだす（空振りしてもかまわない）と，ジャックはジャンプ強キックで跳んでくるので，ガードしてから投げるか気力満タン状態のフライングアタックを当てる。

このあと，ジャックが倒れている間に気力を回復して，起き上がったと同時に近くでしゃがみ強キックをだせば，同じように跳んでくる。これを最後まで繰り返せば勝てるぞ。



◀ジャンプ強キックを防御すれば，やりたい放題

VS リョウ・サカザキ

開始直後から①レッグボマー連発パターンでOK。ガードされても気にしないで連発していれば，リョウがしゃがみ強キックをだすところに当たる。

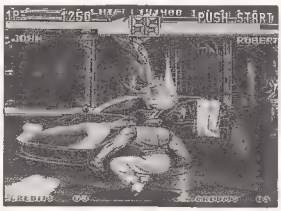
もっと速く勝ちたいなら，以下の要領。スタートの間合いで三角跳びをすると，相手は空中虎煌拳（横）を撃ってくるが，避けられるので，リョウが降りてきたところを投げる。たまにしゃがみ強キックをだすことがあるが，これも着地と同時に投げられるので同じだ。うまく投げたら，②投げ→メガスマッシュ・パターンに持ち込む。受け身をとられたら，また三角跳びだ。

◀三角跳びをすると，横の空中虎煌拳を撃つので

◀着地を投げる。このあとメガスマッシュを撃つ

VS ロバート・ガルシア

VSリョウとまったく同じ要領で①レッグボマー連発パターンでハメよう。間合いはスタート時ぐらいがちょうどいい。ちなみに，三角跳びパターンはロバートにはできない。

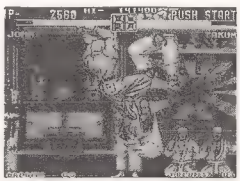


▲降りぎわを狙っているのか，ロバートはしゃがみ強キックをだそうとして食らう

VS タクマ・サカザキ

やはり，はじまったと同時に①レッグボマー連発パターンに持ち込む。

たまに垂直ジャンプで避けることがあるが，このときは着地と同時に投げて，またレッグボマーをだそう。

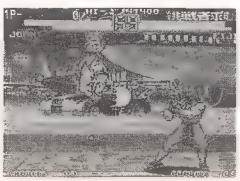


◀垂直ジャンプで避けられたら，着地を投げよう

VS 如月影二

まず，フライングアタックをだす。おそらく空振りするので，着地と同時に影二を投げてしまおう。

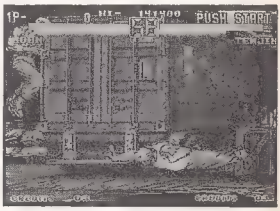
そのあとは，間合いを調節しつつ①レッグボマー連発パターンでハメる。受け身をとらなかった場合は，②投げ→メガスマッシュ・パターンを使ってもかまわない。より速くラクに勝ちたいならば，後者を選ぼう。



◀フライング～のスキの少なさを利用するのだ

VS テムジン

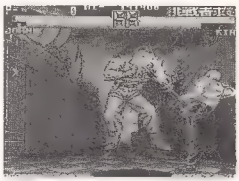
最初から①レッグボマー連発パターンだけでOK。そのほか，蒙古竜巻撃を誘って投げるパターンもある。



▲バックジャンプすると蒙古竜巻撃をだすので，降りぎわを投げる。これを繰り返す

VS キング

開始直後のベノムストライクをしゃがみ弱パンチで打ち消したら（撃たなかったときはすぐに），VSミッキーと同じ要領で，ダッシュからの②投げ→メガスマッシュ・パターンで。



◀ジャンプ弱キックからだと，反撃がコワイぞ

VS ジョン・クローリー

VSミッキーと同じく②投げ→メガスマッシュ・パターンでハメる。

VS Mr.ビッグ

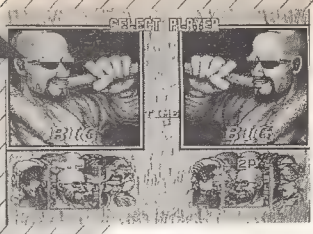
スタートと同時にレッグボマーをだすと，グランドブラスターを飛び越えてビッグに当てることができる。そのあとは，①レッグボマー連発パターン。

▲開始直後にちゃんとださないと，グランドブラスターを飛び越えられないので注意

対CPU攻略

自慢の棒をテクニカルに操れ!

Mr.ビッグ



圧倒的な強さを誇る技の数々

Mr.ビッグは『龍虎の拳』シリーズのボスキャラ的存在だけあって，技のリーチや移動スピードなど，キャラの基本性能は群を抜いている。必殺技も，突進系のドラムショット&クロスダイビング，迎撃系のスピニングランサー，飛び道具のグランドブラスターと，あらゆるタイプがそろっているので，どんな相手にも対応できるのだ。

それは，コンピュータ戦でも例外ではない。ここで紹介しているパターンは，いろいろな技を駆使しながら，なおかつ簡単にできるものばかりだ。ほかのキャラではなかなかできない「魅せる闘い」が楽しめるぞ。

基本パターン

①投げ→グランドブラスターパターン

相手を投げたときに受け身をとられなかったら，起き上がりに重ねるように気力満タン状態のグランドブラスターを撃つと，かならず食らって気絶してくれる。このあと，投げ→グランドブラスター→気力回復→投げ……と繰り返すと，相手が受け身をとらないかぎりハメつづけることができる。

②グランドブラスター連発パターン

相手の起き上がりにかぶせるようにカス・グランドブラスターを撃つと，反撃しようとして転んでくれる。これを最後まで繰り返す。

連発していると，少しずつ間合いが開いていくので，常に相手との距離を調節するようにしよう。

キャラ別攻略法

VS ジャック・ターナー

ジャックが近づいてくるまで待ち，間合いに入ったところでスピニングランサーをだすと，食らってくれる。

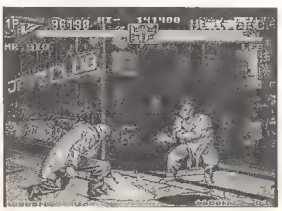
技が当たるとジャックは倒れるので，その間にグランドブラスターを連発して，自分の気力を減らしておこう。

気力がなくなったら，カス・クロスダイビングを3発連続でだす。すると，ジャックは3発目をガードしないのだ。これを繰り返して体力をケズろう。

VS リー・パイロン

開始と同時にグランドブラスターを連発して自分の気力を減らす。ただし，先行入力は使わないで，リーがしゃがみ弱キックで弾を打ち消したのを見てからつぎのグランドブラスターを撃つこと。タイミングが合っていれば，弾がカスになったときに当たる。

転ばせたら，そのままの位置でリーが完全に起き上がる直前にカス・グランドブラスターを撃つと，リーのほうから突っ込んできて食らってくれる。あとは同じタイミングで撃てばOK。



▲遠い間合いでカス・グランドブラスターを撃つと，リーのほうから突っ込んでくる

VS 如月影二

はじまったら，ジャンプ弱パンチで跳び込み，そのまま①投げ→グランドブラスター・パターンで気絶させる。

うまくできたら，気絶しているうちに影二に近づいて，②グランドブラスター連発パターンに持ち込もう。

◀ジャンプ弱キックを防御させて投げたら……

◀起き上がりにグランドブラスターを重ねよう

VS キング

まずジャンプ弱パンチをガードさせてから投げる。キングは開始直後にベノムストライクを撃つことがあるので，このときに狙うとやりやすい。

投げたら，すかさずグランドブラスターを連発して自分の気力を減らし，VSジャックと同じ要領でクロスダイビングを連発すれば，ハメられるぞ。これがめんどうなら，①投げ→グランドブラスター・パターンでもかまわない。キミの好きなほうを選ぼう。

VS リョウ・サカザキ

最初からグランドブラスターを連発していれば勝てる。間合いなどは気にしないで，ただひたすら撃てばOK。

VS ロバート・ガルシア

開始直後にグランドブラスターを撃つと，ロバートは垂直ジャンプで避けるので，ここで「歩いて」間合いをつめて，スピニングランサーを当てる。

あとは，ロバートの起き上がりに合わせてスピニングランサーをだすのを繰り返せば勝てるぞ。間合いは，画面左端なら噴水の水，右端なら石像の角に棒を合わせるとちょうどいい。近すぎると投げられるので気をつけよう。

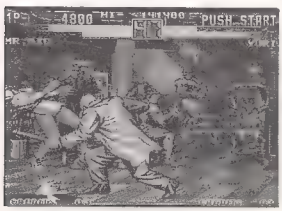
◀左端なら噴水にビッグの棒を合わせて技をだす

▶右端なら，石像の角に棒を合わせるとピッタリ

VS ユリ・サカザキ

最初はユリの行動を見よう。覇王翔吼拳を撃ってきたら，垂直ジャンプで避ける。こちらへ近づいてくるなら，間合いを合わせてジャンプ弱パンチで跳び込み，ガードさせてから投げる。

とりあえず，転ばせることさえできればあとは簡単。ダッシュで近づいて②グランドブラスター連発パターンでハメるだけだ。投げたときにユリが受け身をとらなかったら，①投げ→グランドブラスター・パターンでもいいぞ。



▲グランドブラスターは，相手が起き上がる直前に的確に撃つ。連発はしないこと

VS タクマ・サカザキ

まずはドラムショットを3回だそう。1回目は開始直後に，2～3回目はタクマが起き上がる直前だ。ガードされてもかまわずに連発すれば大丈夫。

3回当てるとタクマを画面端へ追い込めるので，そのまま②グランドブラスター連発パターンに持ち込もう。

VS テムジン

スタートと同時にドラムショットをだす。テムジンはガードしたあとしゃがみ強キックを連発するが，技の硬直時間中にコマンドを入力すれば，硬直が解けたと同時につぎのドラムショットがでて，当てることができる。

これを2回繰り返すと，テムジンを画面端へ追い込むことができるので，今度はドラムショット→クロスダイビングの連係を，ドラムショット×2と同じ要領でだす。これを繰り返そう。

◀まずドラムショットをだす。防御されてもいい

◀このポーズで硬直している間にコマンド入力

◀しゃがみ強キック連発の合い間に技が当たるぞ

VS ミッキー・ロジャース

はじまったら，グランドブラスターを3発撃って，自分の気力を減らす。このとき，先行入力を使って連発するのではなく，ミッキーが垂直ジャンプで避けたのを見てから，つぎのコマンドを入力すること。

気力がなくなったら，ミッキーが近づいてきたところに合わせて，グランドブラスターを連発しよう。一度撃ちはじめたら，VSリョウと同じようにただひたすら連発すればOK。

VS ジョン・クローリー

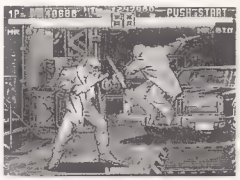
ジャンプ弱パンチをガードさせてから投げる。受け身をとらなかったら，①投げ→グランドブラスター・パターンに持ち込む。受け身をとったら，ジャンプ弱パンチからやりなおしだ。

◀伝家の宝刀・かため投げだけでラクに勝てるぞ

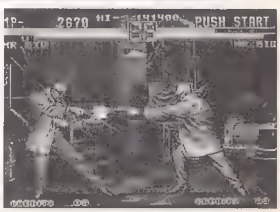
VS Mr.ビッグ

相手はいきなり最初にグランドブラスターを撃ってくることがある。これを垂直ジャンプで避けると相手も跳んでくるので，着地と同時に投げてからダッシュで近づき，②グランドブラスター連発パターンに持ち込む。

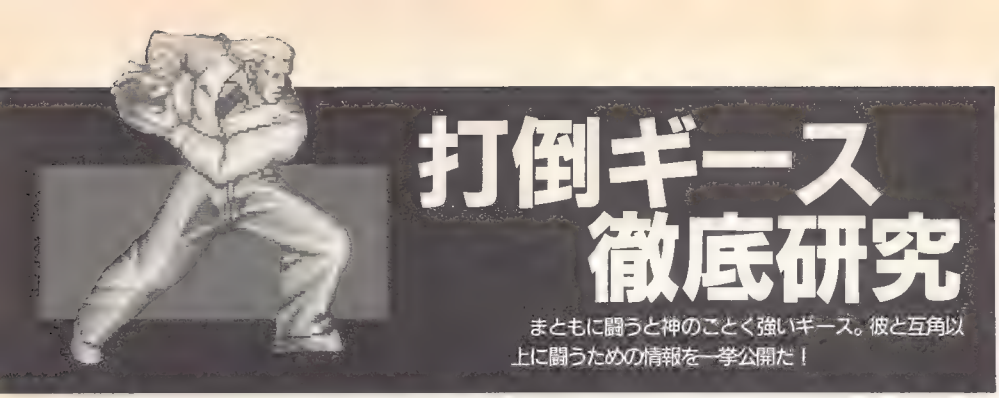
パターン化に失敗したり，最初にグランドブラスターを撃ってこなかった場合は，立ち弱パンチを連発しよう。



◀技をだすに跳んでくるので，着地を投げよう



▲なんと，立ち弱パンチを連射しているだけでもパーフェクト勝ちができるのだ



打倒ギース徹底研究

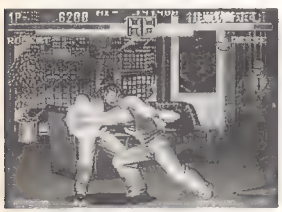
まともに闘うと神のごとく強いギース。彼と互角以上に闘うための情報を一挙公開だ！

究極の戦闘能力の持ち主だ

ギースの攻撃は，どれも破壊力が大きなわりにはスキが少なく，その種類も奇襲技から対空技まで，あらゆるものがそろっている。

四つある必殺技も，すべてが強力だ。気力の量に関係なく，画面端まで届く烈風拳。おもにしゃがみガードしている相手に使う，驚異の攻撃範囲と無敵状態をともなう飛翔日輪斬。接近戦で攻撃の空振りに当ててくる，破壊力の高いエクスプロージョンボール。スキを見せたり挑発したりするとイキナリくる，必殺技と隠し必殺技の両方の性能を合わせ持ったデッドリーレイブ。

ギースに対して無理な攻めは危険だ。結論として，行動パターンを見切り，そのスキをつくのが懸命といえる。



▲気力が緑（技LV1）のデッドリーレイブを食らうと，いきなり気絶する

◀気力がゼロでも，必殺技は攻撃力以外衰えない

ギースの戦闘パターン

ギースの戦闘パターンは，大きくわけて3とおり。おもに体力の残量に合わせて，以下の三つを使いわけてくる。

⑴体力があるうち……遠距離では烈風拳，接近戦では飛翔日輪斬を中心にさまざまな技を使いわけてくる。

⑵体力が減ってきたとき……前進→攻撃を繰り返すか，スライディングを多用するようになる。ガードもカタくなるので，パターンを崩される場合も。

⑶体力ゲージが点滅……スライディングがメインとなる。しゃがみガードしていると，時間切れまでスライディングを繰り返すホドだ。後方ジャンプして逃げると，使用キャラにもよるが通常は気力を回復しはじめる。

ギースに有効な技

ギース攻略には，たくさんの欠かせないテクニックがある。それらをまとめて紹介しよう。これを使いこなすことが，打倒ギースへの第一歩だ。

▲デッドリーレイブをガードすると，最後の一撃の直前にスキができる

①日輪斬投げ

飛翔日輪斬を至近距離でガードしたら，日押しで投げ返すことができる。背の高いキャラほど簡単だが，逆を言うと，背の低いリーはほとんど無理。

▲投げ返しできる限界の距離がコレ。これより遠いと投げる前に反撃される

②起き上がり重ね

ほかの対CPU戦でも使われる技だ。

投げのあと，ギースが地面にドン，ドンと2回落ちたのを確認したらすぐに飛び道具などの必殺技をだすと，ちょうど起き上がったギースにヒットする。受け身の成功，失敗に関係なくタイミングは一定だが，画面端に投げてしまった場合は，そのぶんタイミングを遅らせる必要があるので注意。

キャラによっては，このタイミングに合わせて前方ジャンプし，起き上がったギースにジャンプ攻撃をガードさせて投げるというパターンもある。

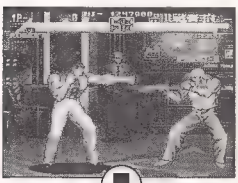
◀この瞬間にコマンドを入力し，飛び道具をだす

③猫だまし

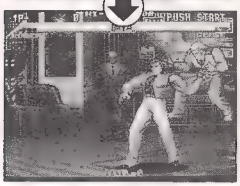
ズームイン画面で，ギースに攻撃が当たらないように立ち弱パンチや立ち弱キックを数回空振らせると，ギースは立ったまま一時的に硬直する。このとき，すんなりと投げることができるのだ。闘いのペースを取りもどすことができるだけでなく，これを繰り返すだけでハメることさえ可能だ。

猫だましは，おもに連射の効く立ち弱パンチで行なうが，キャラによっては立ち弱キックのほうが有効な場合もある。ジャックとリーがそれで，とくにリーの立ち弱キックは非常に強力だ。また，影二はアッパー攻撃でも猫だましをすることができる。

なお，遠距離で猫だましをかけるとギースは前方ジャンプをしてくるので，これを対空技で迎撃する戦法も有効だ。



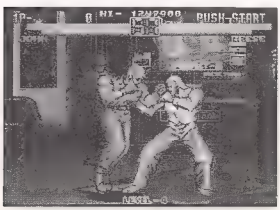
◀成功すると，ギースはこの状態で硬直する



◀攻撃を連発してくるときは，効き目がうすいぞ

④スタート直後の投げ

ラウンド・スタート直後にくる烈風拳を垂直ジャンプで避けたあと，ギースに接近していきなり投げることができる。烈風拳などでケズられることなく，パターンにもっていけるぞ。



▲Cボタンを押すタイミングは，遅くても早くてもダメだが，さほどシビアではない

⑤ノーガード

ギースが接近してくるときは，2段回し蹴りやダッシュ，デッドリーレイブやスライディングを使って，プレッシャーをかけつつ迫ってくるのが普通だ。ところが，いっさい攻撃をせずにスタスタと前に歩いてくるときがある。このときのギースは攻撃も防御もアマイので，③猫だましを決めたり，必殺技（超必殺技，隠し必殺技）に突っ込ませたりできるのだ。お互いが画面端にいる状況で烈風拳を垂直ジャンプでよけた直後や，飛燕疾風脚や竜巻撃といった，攻撃後にバックジャンプする技をガードさせると起きやすい。

◀スタート直後の烈風拳を跳んでかわすと……

◀ギースは攻撃もせずに前へ歩いてくるのだ

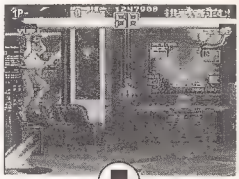
⑥後方ジャンプ誘導

スタート直後のように，お互いが画面端にいる状態で，ギースが烈風拳を撃ってくる場合に使う。烈風拳の弾が見えた直後に後方ジャンプすると，ギースは前方ジャンプしてくるので，こちらが着地する瞬間にコマンドを完成させて突進系の必殺技をだすと，ちょうどギースの着地点にヒットするのだ。

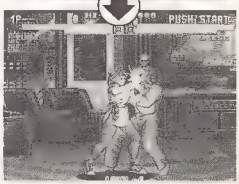
そのほか，ギースが遠距離でダウンしているとき，起き上がる動作をはじめたと同時に後方ジャンプすることでも，同様のパターンに誘導することができる。投げのあとが狙いやすいぞ。

着地と同時に必殺技をだすタイミングがうまくいかない人は，後方ジャンプしたら何かしらの攻撃をだしておき，着地する前にコマンドをリザーブで入力するといいだろう。

ギースの着地時に当てると有効な必殺技は，ユリの百烈ビンタ，タクマの翔乱脚，テムジンの竜巻撃，ビッグのドラムショット。効果はテキメンだ。



◀跳ぶのが早いと，着地点で烈風拳を食らうぞ

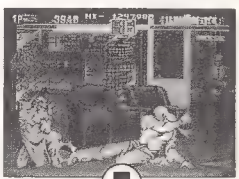


◀入力を急いで空中攻撃をださないように

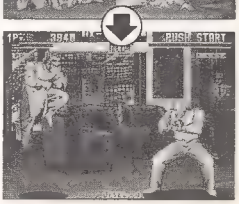
⑦スライディング・モード対策

ギースの体力ゲージが点滅するところまで減っていると，こちらが誘導しないかぎり飛翔日輪斬をだしてこなくなる。そのかわり，スライディングを連発してくるようになるのだが，このスライディングがなかなかのクセモノ。こちらの攻撃はほとんど通用せず，それを突き破ってくるのだ。

このとき，体力勝ちしているならばそのままタイム切れまでネバってもいいが，負けている場合はそうもいかない。キャラによってはしゃがみ弱キックなどで止めることが可能だが，基本はスライディングを何回かガードしたあと後方ジャンプすること。するとギースが気力をタメはじめるので，③猫だましなどで体勢を立て直そう。



◀スライディングをガードしたら後方ジャンプ



◀気力をタメはじめたら，少し歩いて③猫だましだ

対ギース戦 キャラ別攻略法

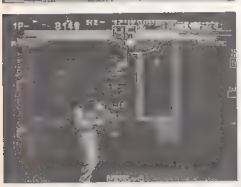
ここでは，超必殺技や隠し必殺技を使わないでも勝てる，対ギース戦の闘いかたを伝授しよう。

リョウ・サカザキ & ロバート・ガルシア

スタートと同時に飛燕疾風脚をだす。2発ヒットしたら，Cボタンを押しておき気力回復。ギースは跳んでくるので，ジャンプが頂点に達したあたりで再び飛燕疾風脚をだして，着地点で2発ヒットさせ，気力回復……を繰り返そう。疾風脚がガードされた場合は，気力が赤くなっていないならリザーブでもう1発疾風脚をだせばOK。

気力が不足していたり，ギースが跳んでこなかったり，画面端に追いつめられているときは，①日輪斬投げか，③猫だましを活用して間合いを広げ，気力回復をはかろう。気力が緑まで回復したら，投げから疾風脚を重ねて再びパターンに持ち込め。

◀ギースがこのくらいの高さまできたら疾風脚だ



◀追いつめられたらジャンプをくぐって投げよう

ユリ・サカザキ

スタート直後，⑥後方ジャンプ誘導から百烈ビンタを当てる。

ギースがダウンしたら近づき，起き上がったところにしゃがみ強パンチを当てよう。ヒット，ガードに関係なく直後に日輪斬がくるので，レバーを真上か前方斜め上に入れておき，すばやく空中投げ。以降，日輪斬をガードしたら，しゃがみ強パンチ→空中投げを繰り返しつつ気力回復をはかる。

回復したら，空中投げのあと，⑥後方ジャンプ誘導を仕掛ける。ギースが前方ジャンプしてきたなら百烈ビンタ。跳ばずにその場で気力を回復しはじめたら，1キャラ強ほど前進し，そこで雷煌拳をだす。ギースが前進してきたところにヒットするので，リザーブでもう1発だすと，それもヒットしてギースはダウンする。再び起き上がりにしゃがみ強パンチ→空中投げを行ない，またパターンにハメよう。

画面端でのスライディング・モードになったら，数回スライディングをガードしたあと後方ジャンプ。その後，ギースが気力をタメはじめたら雷煌拳→少しだけ歩いてアッパー攻撃。ギースはアッパーに当たってダウンするぞ。

◀気力回復をはじめたら，これくらい進んで雷煌拳

◀ギースが歩いてきたところに雷煌拳が当たる

タクマ・サカザキ

まず，少し前進してから烈風拳を垂直ジャンプでかわして，すかさず④スタート直後の投げ。そのあとに②起き上がり重ねで虎煌拳を2発だす。2発ともヒットしたら気絶するので，気力回復したあと前方ダッシュして，投げ→虎煌拳を繰り返す。虎煌拳に合わせて烈風拳を撃ってきた場合は，垂直ジャンプでかわそう。ギースが2発目を垂直ジャンプでかわしたら，すぐに飛燕疾風脚をだせばいい。

リョウと同様，疾風脚パターンでも勝てなくはないが，ガードされる確率が高いのであまりアテにはできない。

◀最初の前進は烈風拳の反撃をかわすためだ

如月影二

投げたあと，ダッシュするなりしてギースに密着し，起き上がりにしゃがみ強キック→しゃがみ弱キック1発を重ねる（弱キックは連射でも目押しでもいい）。その後，①日輪斬投げ→密着→しゃがみ強キックを繰り返す。影二の気力が緑色の状態で，ギースの体力が点滅するくらいまで減っていたら，しゃがみ強キック→流影陣に切り替えてもいい。ギースが受け身に失敗していた場合にこれがヒットすれば，ギースは気絶して一気にケリがつく。

受け身に自信があるなら，しゃがみ強キック→如月流連拳脚もおもしろい。連拳脚の途中でギースに投げられるが，そのあと空（から）ジャンプしてくるので，そこに再びしゃがみ強キック→連拳脚をあわせられるのだ。

なお，影二の猫だましは，ギースの体力ゲージが点滅するところまで減っていると効き目が悪くなる。ギースのペースになったら，①日輪斬投げか⑦スライディング・モード対策を狙おう。

◀この瞬間に，Bボタンを押しっぱなしにする

◀タイミングが正しければ踏りがヒット！

テムジン

⑥後方ジャンプ誘導から蒙古竜巻撃をヒットさせるか，④スタート直後の投げをする。あとは，前方ジャンプ強キック→ウーラの投げハメに持ち込め。

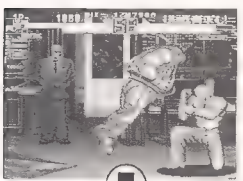
◀ウーラ投げハメの前には，ギースもカタなしだ

ジャック・ターナー

スタート直後にいきなりスーパードロップキックをだそう。ヒットしたら着地点で待ち，ギースが起き上がりきる直前にしゃがみ強パンチをだす。ヒットしてもガードされても直後に日輪斬がくるので，すぐに前方ジャンプから空中投げ。投げたあとは前進し，ギースが起き上がりきる前に，しゃがみ強パンチをだして……を繰り返す。

もしくは，投げたあと極ナックルパートを②起き上がり重ねするなどして気力を赤まで減らし，お互いの影が触れるくらいの間合いで，ギースの起き上がりに立ち強キック→キャンセル・スーパードロップキックを繰り返す。

立ち強キックを挟まずに，とにかくギースの起き上がりにスーパードロップキックをだしておく方法でもいいが，たまにデッドリーレイブを食らうのでオススメできない。



◀頭突きは落ちぎわをしゃがみガードさせるのだ

◀ジャンプ直後に投げるタイミングを覚えよう

▲このくらいの間合いで，立ち強キックをガードさせるのだ

リー・パイロン

開始直後の烈風拳を垂直ジャンプでかわしたのち，④スタート直後の投げ。つづいて，ズームアウトしない程度まで間合いをとる（ギースが画面端なら，リーは床のカーペットの模様に影がかからない程度の位置にいるのがベスト）。そこでしゃがんでいると，ギースは日輪斬をだしてくるので，「BUZZ…」の声が聞こえたらしゃがみ強キックをだして撃墜しよう。その後，ギースが着地するころにしゃがみ弱キックを2発だしておくと再び日輪斬がくるので，以下繰り返し。画面中央でこれをやる場合は，しゃがみ強キックで撃墜するたびに少し前進する必要がある。

上記のパターンがうまくいかない人は，気力がなくなるまで華中鷹爪激→③猫だましを繰り返す。そのあとは，ズームアウトしない程度（鉄の爪攻撃が届けばいい）に間合いをあけ，華中鷹爪激→鉄の爪攻撃を繰り返せばOK。

◀このタイミングでしゃがみ弱キックを2発だす

◀しゃがみ強キックの足先は日輪斬にも負けない

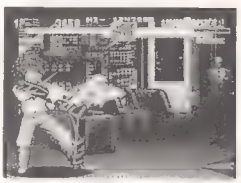
◀このくらいの位置で華中鷹爪激をガードさせる

キング

投げたあとに②起き上がり重ねで，ベノムストライクを2発当てるという，タクマと同じパターンを使う。

気絶させたあとは同じことを繰り返してもいいが，必殺技を空振りさせて気力を赤くし，密着状態からしゃがみ強キック（弱パンチ，弱キックでも可）→カス・トラップショット×2の連続技で完全に眠らせてしまうのも手だ。

ギースのペースになったら，気力が回復するまで①日輪斬投げなどでネバるか，日輪斬をガードしたあとしゃがみ弱パンチ→カス・トラップショット×2の連続技を狙ってみよう。



◀ギースさえも気絶→気絶のカス・トラップ3段

ミッキー・ロジャース

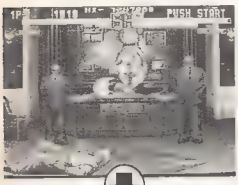
いきなり④スタート直後の投げをする。つかまえたあとはレバーを右に入れたままにしておき，起き上がるギースに立ち弱パンチを1発ガードさせ，再び投げでつかまえる。これを最後まで繰り返そう。

◀片手で体を支えるポーズが見えたらAボタン

◀レバーはずっと右に入れっぱなしでいい

ジョン・クローリー

スタート直後の烈風拳が画面の中央にさしかかった瞬間，フライングアタック→オーバードライブキック→立ち弱パンチ連打をリザーブでだす。すると立ち弱パンチで③猫だましがかかるので，それを確認したら弱パンチの連打をやめて投げ，リザーブでフライングアタック。以下繰り返しだ。



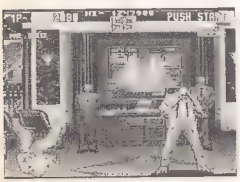
◀投げたらリザーブでフライングアタックをだす

◀つづいてリザーブでオーバードライブキック

◀弱パンチ連射まで，すべてリザーブでだすのだ

Mr.ビッグ

⑥後方ジャンプ誘導→ドラムショットをヒットさせたら，②起き上がり重ねのタイミングで前方ジャンプ。ジャンプ弱パンチをガードさせたら着地して投げ，グランドブラスターを②起き上がり重ねする。ギースは受け身に失敗しているので，グランドブラスターがヒットしたら気絶する。すかさず気力を回復し，前方ダッシュして投げ，ブラスターを重ねて……を繰り返す。



◀ギースはビッグの投げに対し受け身をとらない

対ギース戦をもっと堪能（たんのう）しよう

連続技をキメる

投げのあと，ジャンプ攻撃からの連続技をキメるのが基本。ギースは起き上がった直後の一瞬だけガードをしないので，意外なホド決まるのだ。

●タクマ・サカザキ

ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→立ち強パンチ→暫烈拳

画面端に近い位置から，画面端に向かって投げないと成立しないぞ。

●如月影二

ジャンプ強パンチ→しゃがみ強キック

投げのあと一瞬待ってから跳び込もう。なお，強キックのあとにリザーブ流影陣か，目押しで立ち強パンチをだすと，ヒットすることがある。

●ジャック

ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ→ヘルダイビング

投げのあと少し前進してから前方ジャンプする。ギリギリの高さでジャンプ弱キックを重ねられれば，しゃがみ弱パンチにギリギリつながるぞ。そこからキャンセル・ヘルダイビングは，神の領域に突入すれば可能だ。がんばれ。

●リー

ジャンプ弱攻撃（画面端なら強攻撃でも可）→しゃがみ弱キック→百裂拳

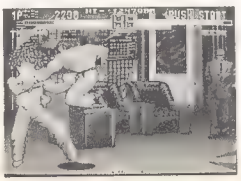
●キング

ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→トラップショットor猛襲脚

投げのあと一瞬前進してから跳び込もう。ジャンプ強キックからでも可能。

●ジョン

ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック



◀真上からジャンプ強パンチをのせるのだ

超（隠し）必殺技でキメる

超必殺技をぶち当てて闘いをもっと有利にしたり，隠し必殺技をキメたりするための方法を教えよう。

●飛び道具系

遠距離からスキを見てだす。ギースが気力を回復しているときが狙い目だ。⑤ノーガードの状態になれば，勝手に当たりにくるぞ。ジョンのメガスマッシャーは，下に向けて発射しよう。タクマ，キング，ビッグは，投げ→飛び道具でギースを気絶させれば簡単。

◀みずから覇王翔吼拳に向かっていくギースの図

●突進系

ジャックの極ヒップアタックは投げからリザーブでだす。リーの場合，真空空転爪は投げからジャンプ強キック→真空空転爪の連続技。華中飛猿爪は画面端で待ち，③猫だましをかけつつ間合いを調整して画面端に投げ，技をだす。テムジンの蒙古蒙烈破砕弾は，⑥後方ジャンプ誘導から着地と同時にだせばバッチリだ。

●乱舞系

投げのあとリザーブでだすのが基本。もしくは，ギースの気力をカラにしたあとネバり，気力回復をはじめたらだすという方法を使ってもいい。

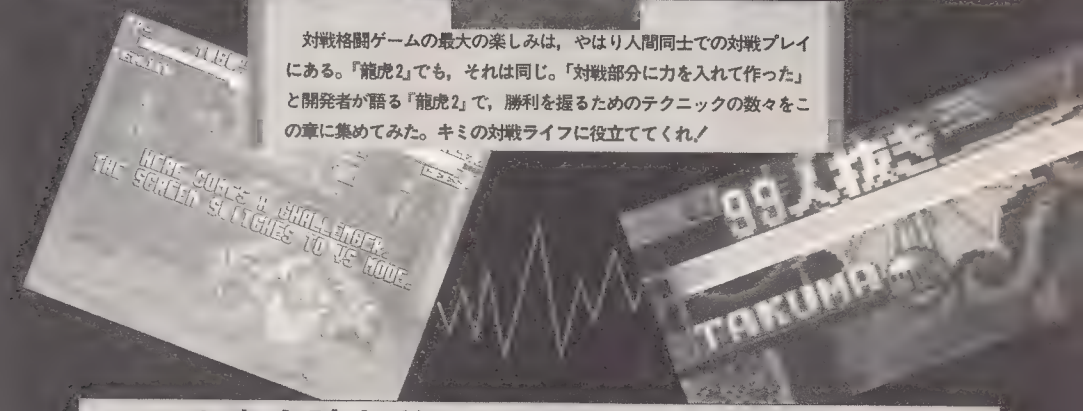
●投げ系

ビッグのライジングスピアは，画面端で①日輪斬投げから後方ジャンプを2回すると，⑥後方ジャンプ誘導で跳んでくるので，そこをすくい上げる。ジャックのヘルダイビングは，基本技からキャンセルでだすのだが，気力鍛錬を最低1回は成功させていないと，気力不足で技がでないぞ。

第4章

連続技からキャラ別攻略まで実用情報満載!!

対戦プレイ勝利への道



対戦格闘ゲームの最大の楽しみは，やはり人間同士での対戦プレイにある。『龍虎2』でも，それは同じ。「対戦部分に力を入れて作った」と開発者が語る『龍虎2』で，勝利を握るためのテクニックの数々をこの章に集めてみた。キミの対戦ライフに役立ててくれ!

この章を読む前に〜対戦プレイ基礎の基礎

❶気力の攻防

対戦プレイで，超必殺技や隠し必殺技を使わせないようにするために挑発する，という光景をよく見かける。しかし，実際のところは，挑発よりも気力回復のほうがスピードが速かったり，「カス技」の存在により，気力がなくなったほうが強いキャラクターもいたりで，一概に挑発が有効とは言い切れない。ちなみに，本章は，挑発を使わないことを前提として構成されている。

❷ここ一番の連続技

ほかの対戦格闘ゲームと比べると，連続技が入りづらいと言われている『龍虎2』。しかし，よく調べてみると，各キャラになかなか魅力的な連続技が用意されており，威力もかなりのものだ。そうなると，ぜひとも実戦に組み込んでみたくなるのが人情というもの。それぞれのキャラクターのページで，代表的な連続技を紹介してみたので，対戦で使えるように練習してみてほしい。

❸投げるか投げられるか

『龍虎2』の闘いを組み立てるうえで，「投げ」というのは欠かせない存在だ。投げには大きくわけて，通常の投げ，空中投げ，受け身のとれない投げ，必殺技投げの4種類がある。その使いかたもさまざまで，中には脱出するのがむずかしい非情なテクニックもある。本章では，そのやりかたも紹介しているが，それを使うかどうかはプレイヤーの判断にゆだねるとしよう。

❹一発逆転を狙え!!

大量の気力を必要とする，超必殺技と隠し必殺技。どちらもその名に恥じない攻撃力を秘めており，キメたときの効果は計り知れない。隠し必殺技での一発逆転ばかりを狙うプレイヤーも少なくないようだ。本章でも，キャラクターによっては，それを使用することを前提とした闘いかたまで記載してある。ここぞというときに確実にキメられるよう，コマンドの練習をしておこう。

対戦攻略

Ryo Sakazaki

リョウ・サカザキ

基本戦略　可もなし不可もなしの能力を使いこなそう

やはり主軸は飛燕疾風脚か

リョウの基本技で目立つものといえば，でる速度が早く，リーチもある立ち&しゃがみ強キックだ。実戦では，この立ち&しゃがみ強キックがギリギリ届くかどうかの間合いから，必殺技なり，コンビネーションをだしていくのが基本となる。

2P側のときだけ「地形効果」で，しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックが連続技となるので，それをコンビネーションの中に組み込んでいきたい。

接近戦では，相手の技を誘うようなフェイントをかけておいて，技のでぎわやもどりぎわを虎煌拳や飛燕疾風脚で狙い撃つのが常套手段。

遠い間合いでは，虎煌拳を使って相手の動きを封じ，反撃してきたところを飛燕疾風脚でツブしたり，虎煌拳にたまりかねて跳びこんできた相手を十分にひきつけてから虎砲で迎撃していこう。

リョウの攻めの主軸となるのは，飛燕疾風脚。相手にガードされても，反撃されない位置まで跳ね返るので，中間距離，遠距離で活用していきたい。至近距離なら，しゃがみ強キックなどで相手を中間距離まで突き放したうえで，相手の攻撃のカウンターになるように使う。また，虎煌拳の直後や，ガードされなかった場合の暫烈拳の直後にだしてみたり，相手のジャンプの降りぎわを狙ってみるのも効果的だ。

◀相手がうしろにジャンプしたら……

◀すかさず飛燕疾風脚で追いかけよう

空中虎煌拳と覇王翔吼拳の使いかた

リョウだけの必殺技「空中虎煌拳」は，横方向と斜め下方に撃てるので状況に合わせて撃ちわけていきたい。跳びこみやバックジャンプのあとに斜め空中虎煌拳を放てば，一方的にケズれる（相手は返しづらい）し，相手がこちらのジャンプに合わせて跳んでくれば，横空中虎煌拳で対応できる。

斜め下に撃つ場合は，①跳び込みで相手の動きを封じる，②ジャンプの滞空時間をのばす，③奇襲に使う，など用途が多い。しかし，横に撃つ場合は，ヘタをすると無抵抗で相手の目の前に落ちるハメになる。横空中虎煌拳の空撃ちはさけるようにしよう。

リョウの超必殺技「覇王翔吼拳」は，遠距離または密接からだすものではない。遠距離でだせばゆっくり対応されてしまうし，近距離であれば技のでぎわをツブされてしまう。この技はガードされても比較的多く相手の体力をケズれるので，相手の体力が残り少ないときにとどめのケズリとして使おう。

超強力な破壊力を誇る「龍虎乱舞」を狙うなら，投げた直後など，相手の起き上がりに仕掛けるのがセオリー。

◀覇王翔吼拳はフィニッシュのケズリに使え

こまめに気力を回復させるべし

中間距離から遠距離で威力を発揮する飛燕疾風脚は，気力が少なくなると，一番のウリのスピードが遅くなり，威力も低下する。そのほかにもリョウの場合，気力ゼロでは困ることが多いので，最低でも気力ゲージは黄色にキープしておきたい。たとえば飛燕疾風脚がヒットして相手を転ばせたときには，少しずつでもかならず気力を回復しておくようにしよう。気力がなくなってからでは，相手が転ばなくなり，回復のタイミングを失ってしまうぞ。

▲気力が残り少なくなると，飛燕疾風脚はスピード，威力ともに低下する

有効な技 連続4段技は見た目が美しいぞ

立ち強キック

接近戦におけるリョウの攻めの主軸となる基本技。でる速度が速く，リーチもそこそこなので，相手の技がでるよりも早くヒットさせることができる。ガードされてもある程度距離が開くので，著しく不利な展開になるということはない。

しゃがみ強キック

立ち強キックとともに，接近戦で多用する基本技。2P側だと「地形効果」の恩恵を受けて，しゃがみ弱キックからの連続技になるので，いきなりのしゃがみ強キックに無理があれば，ひとまずしゃがみ弱キックを当てておくのもテだ。

虎煌拳

リョウの虎煌拳は，でるまでのモーションが大きく，近距離でだすとツブされやすい。間合いを見切って相手の技が空振りしたときに使うか，もしくは飛燕疾風脚と織りまぜて使うのが賢明だろう。ちなみに，虎煌拳で基本技をキャンセルすることはできない。

空中虎煌拳

気力がゼロのときはカスになるが，滞空時間は変わらないので回避行動に便利だ。斜め空中虎煌拳では，間合いを調整すれば相手の足元も狙うことができる。なお，横空中虎煌拳のコマンドは，レバー入力を真下以外からはじめると技がでないので注意。

暫烈拳

接近戦などで，相手のラッシュの合い間にカウンターで使うと効果的だ。対空技として利用する場合には，技のではじめ（攻撃判定が上にあるとき）のみ有効であることをふまえておくこと。ガードされるとスキが大きいので，相手の不意をつく使いかたをするべし。

飛燕疾風脚

でるスピードは遅いものの，一度でてしまうと猛烈な速さで相手に向かって突き進むので，近距離でだすよりも中間以上の間合いで使う。また，ガードされても，反撃を受けにくい位置までもどってくる点も大きい。相手のわずかなスキを狙っていける技だ。

必殺技コンビネーション

立ち強パンチ → 虎煌拳 → 飛燕疾風脚 → 暫烈拳

立ち強パンチをはなち，間合いが離れたのちに虎煌拳→飛燕疾風脚の基本コンビネーションにもっていく。リョウはキメ手となる技が少ないので，一気に体力を奪うつもりで。暫烈拳は，飛燕疾風脚をガードされたあと，相手がダッシュで間合いを詰めてきた場合の迎撃用。

基本技コンビネーション

（ジャンプ強キック） → しゃがみ弱キック → しゃがみ強キック → 暫烈拳

相手に向かって跳び込んだ時点で，空中虎煌拳にするか，このコンビネーションにするかの2択となる。もっとも，しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックがつながるのは，2P側だけなのだが……。最後の暫烈拳は，相手が動きはじめたのを見てからだすと引っかかりやすい。

難 連続4段

攻撃値 63

めくり弱キック → しゃがみ弱パンチ → 近距離立ち強パンチ → 暫烈拳

めくり弱キックの打点は多少高くてもいいが，間合いはキチンとはかろう。キャラごとにちがうが，お互いのスキ間が影一つぶんより狭いくらいだ。レバー操作とボタン入力は，リザーブを活用していくこと。

実戦では立ち強パンチ→暫烈拳が使える。

※連続技の欄に記載されている「攻撃値」は，リョウを相手に，ゲームスタートと同時にその連続技を当てたときに与えられるダメージ量です。

空中虎煌拳の使いかたがポイントだ

VS リョウ・サカザキ

近距離では立ち強キックとしゃがみ強キックの使いわけ，暫烈拳での奇襲，垂直ジャンプからの空中虎煌拳の使いかたなどがカギとなる。また，リョウは必殺技のでる速度が遅いので，暫烈拳以外の技は接近戦ではひかえよう。

中間距離では，近寄って立ち強キックか，相手の攻撃を空振りしたところに飛燕疾風脚を当てる。

なお，極限流同士の闘いにおいて，飛燕疾風脚をガードされると，かならず飛燕疾風脚で反撃されるということを頭に入れておこう。

VS ロバート・ガルシア

必殺技がでるのは遅いが，基本技が速いリョウ。必殺技がでるのは速く，基本技が遅いロバート。

中間～遠距離では，必殺技しか攻撃手段がないので，スピード面で優るロバートのほうがやや優勢のように思える。だからリョウ側としては，積極的に密着して闘うように心がけること。ちなみに，ロバートの幻影脚よりは，リョウの暫烈拳のほうがリーチがあるので勝てるぞ。ロバートが飛燕疾風脚をだしてきたら，ガードしたあとに，こちらの飛燕疾風脚が必ずヒットする。

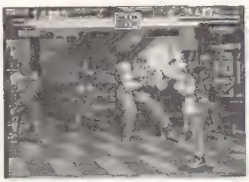
◀飛燕疾風脚は飛燕疾風脚で反撃しよう

VS ユリ・サカザキ

ユリはしゃがみ強キックの攻撃判定の長さを頼りに攻めてくることが多いので，その間合いの外から，ユリの技のもどりぎわを，こちらのしゃがみ強キックなどでツブしていこう。

ただし，そのときに虎煌拳や飛燕疾風脚を狙うのは，ユリの百烈ビンタのほうが早く入ってしまう可能性が高いため危険。先読みしての暫烈拳や立ち弱パンチで対応したい。

中間距離以上では，飛燕疾風脚をだしたいところだが，砕破で止められてしまう。ユリに対しては近距離戦で一気にカタをつけてしまおう。



◀砕破をもつユリに，飛燕疾風脚は禁じ手

VS タクマ・サカザキ

基本技のリーチやスピードはいい勝負だが，ロバート並みの「必殺技がでる速度」を誇るタクマ相手には，翔乱脚を弱パンチで牽制しつつ，相手のスキをつく戦法が有効だ。

タクマ側も接近戦では，立ち強キックorしゃがみ強キックからの翔乱脚，暫烈拳，飛燕疾風脚を狙ってくるので，タクマの強キックのあとを先読みして暫烈拳を狙ってみたり，リーチの外で垂直ジャンプから空中虎煌拳を撃ってみるといい。中間距離でのうかつな行動は翔乱脚を招く。くれぐれも技の空振りはしないように気をつけたい。

◀タクマの飛燕疾風脚をガード，反撃だぁ！

◀……と思ったらガードされてしまった

VS 如月影二

影二は飛び道具の必殺技を持たないので，立ち強キックや霞み斬りのとどく中間距離まで近づいてくる。

影二の立ち強キックにはしゃがみ強キック，ローキックにはガードしてからの立ち強キックを当てていこう。

ものすごいスピードの影二のローキックを起き上がりに重ねられたときには，おとなしくガードして，間合いが離れてから反撃するようにしたい。

遠距離では，流影陣で虎煌拳を返されてしまうので，虎煌拳→飛燕疾風脚のコンビネーションは使えない。どうしても虎煌拳を撃ちたいときは，空中虎煌拳が安全だ。

VS テムジン

蒙古竜巻撃と蒙古蒙烈破砕弾は，しゃがみ弱パンチ連打でツブせる。つねに弱パンチをだして警戒しておくべき。

テムジンは，跳び込んできたときがコワイ。うかつに手をだすと負けてしまうし，ガードしても投げられる。降りぎわを一歩下がって，飛燕疾風脚や虎煌拳で迎撃していくしかないだろう。

なお，単体での飛燕疾風脚は，蒙古気弾壁でおとされてしまう。中間距離で，しゃがみ強キックからキャンセルでだす，などの工夫が必要だ。

VS ジャック・ターナー

基本動作が鈍いので，接近戦でも安心して必殺技が使える相手だ。

ジャックの体力ゲージが点滅しはじめるまでは，相手の立ち弱キックよりも速い技――つまり，立ち弱パンチor弱キックからキャンセルで暫烈拳や飛燕疾風脚を使い，攻めていこう。近距離で極ナックルパートやダイナマイトラリアートをだされても，弱パンチで簡単に止めることができる。

ジャックの体力ゲージが点滅しはじめたら，一発大逆転のヘルダイビングに要注意。確実に勝利をおさめたければ，ジャックの強パンチの間合いの外から虎煌拳→飛燕疾風脚のコンビネーションでケズっていこう。

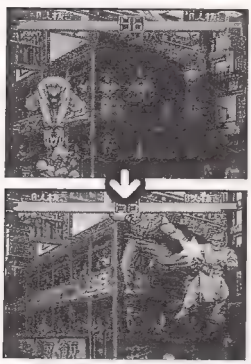
なお，ジャックの気力が満タンのときは，間合いが十分離れていても極ナックルパート→ヘルダイビングにとられてしまうので，油断は禁物。

VS リー・パイロン

リーの基本技は，上段に向けて攻撃するものが多い。ここはしゃがみ強キックをメインに据えて，ときおり飛燕疾風脚などを混ぜる戦法を使っていこう。ただし，しゃがみ強キックを空振りしてしまうと，鉄の爪攻撃や真空空転爪を確実にヒットされるので，しっかり見きわめて攻撃すること。

単体での鉄の爪攻撃や，真空空転爪は，立ち強キックで簡単にツブせる。間合いが遠いときは，立ち強パンチでもOKだ。

また，華中鷹爪激をガードしたあとは，そのまま斜め上に跳べば，降りぎわに強キックが入るぞ。



◀この華中鷹爪激がガードできれば……

◀間合いにもよるが，そのまま跳べば命中する

VS キング

リョウよりも射程の長い，立ち強キックからのキャンセルを狙ってくるキングは，足元が弱点だ。積極的にしゃがみ強キックで転ばせていきたい。ただし，相手の気力が少ないときは，攻撃を食らったら最後のカス・トラップショットが待っている。やや距離をおいて闘うようにしよう。

中間距離では，奇襲のトルネードキックに注意して，立ち強キックで相手の技のでぎわを狙っていく。虎煌拳→飛燕疾風脚のコンビネーションもわりと有効だ。

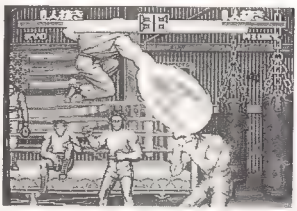
VS ミッキー・ロジャース

ミッキーの投げ「つかみボディブロー」には注意しておこう。間合いが広いうえ，受け身もとれないので，不用意にめくると，つかまれてしまう。

バーニングアッパー，ローリングアッパーに注意しつつ間合いをつめ，立ちorしゃがみ強パンチなどで相手のガードを散らしてラッシュをかけていく——これが基本戦法。

遠い間合いでは，虎煌拳→飛燕疾風脚のコンビネーションが有効。リザーブでコマンドを入れておけば，虎煌拳にバーニングアッパーを合わせてこようとしたところに，飛燕疾風脚が間に合うのだ。が，少しでも遅れると逆にバーニングアッパーを食らうことになるので，コマンド入力は確実に。

また，ミッキーに対して，空中虎煌拳は禁じ手。ガードされたあとにバーニングアッパーを打ち込まれるし，降りたところを投げられてしまうからだ。



▲ミッキーに対しては空中虎煌拳が禁じ手だ。命中すればいいのだが，ガードされると，このあとボディブローが待っている

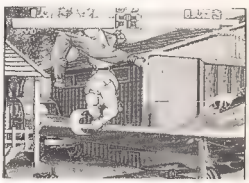
VS ジョン・クローリー

虎煌拳を放つ場合は，遠距離のみにとどめておかないと，フライングアタックで返されてしまう。飛燕疾風脚も中間距離では危険だ。

ジョンは近距離戦でのコンビネーションにもっていこうとする場合が多いので，そのローキックの届かない間合いから立ち強キックで応戦しよう。

近い間合いから単体でフライングアタック，スパイラルレッグボマーをだしてきたときは，それぞれ立ち弱パンチ，垂直ジャンプ強キックで返せる。

ジョンが間合いをとろうとしても，むやみに追いかけていくのは危険。ジャンプ強キックで返される恐れがあるからだ。どうせなら飛燕疾風脚で追いかけるようにしたい。



◀ジョンの必殺技は，垂直ジャンプ強キックで迎撃しよう

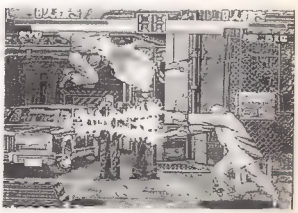
VS Mr.ビッグ

高速で動きまわり，とにかくスキのないイヤな相手，Mr.ビッグ。

至近距離ではドラムショットやクロスダイビングを見切れないので，中間距離以上で闘うのが賢いやりかただ。

それなりの間合いを保てば，立ち弱パンチ連打でドラムショット，クロスダイビングはとめられるが，今度はグランドブラスターが襲いかかってくる。

グランドブラスターは連発されるとツライ。うかつなジャンプはドラムショットのエジキとなってしまう。連発されたときのみ，空中虎煌拳を使って動きを止め，飛燕疾風脚で反撃しよう。超必殺技のブラスターウェーブも，空中虎煌拳でやりすごしてしまえ。



▲ブラスターウェーブには空中虎煌拳で対応

対戦攻略

Robert Garcia

ロバート・ガルシア

基本戦略　まあざっとこんなもんや

一撃離脱をベースに

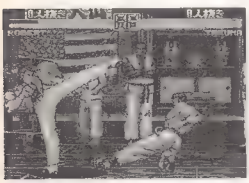
極限流一派のほかのメンバーとくらべると，ロバートは基本技のでる速度が遅いかわりに，必殺技のそれは速くなっている。中間距離を保ち，相手のスキをみては飛燕疾風脚やダッシュからのスライディングなど，速さを使った攻撃でガンガン攻め込みたい。

接近戦では，リーチの長い立ち強パンチから龍撃拳へとつなぎ，距離をかせいで再度スライディング。ついては離れ，離れてはついてのヒット＆アウェイが基本パターンだ。基本技のでるスピードが遅いため，ロバートは相手に攻め込まれると非常にツライ。ヒット＆アウェイを活用して，積極的に攻勢にでるようにしよう。

対空技に関しては，相手が転ばないことが難点ではあるが，立ち弱キックが使いやすい。この技はうしろの足を軸足として一歩退くので，相手が足元を狙ってきた場合，一度スカしておいてから攻める，といったことも可能なのだ。また，相手の跳びこみにゆっくり対応できる余裕があるなら，立ち強キックや幻影脚のではじめを対空兵器として利用する手もある。

こちらから跳びこむ場合は，やや下方にでるジャンプ弱キックを，めくりに利用しよう。とくに画面端ではその威力を発揮する。弱キックでめくったあとは，連続技やコンビネーションで相手のダメージを奪っていけばOK。

必殺技のスキの少ないロバートにとって，遠距離戦は得意とする分野だ。龍撃拳→飛燕疾風脚を使えば，まず反撃されることはない。気力配分を考えつつ，自分のペースにもっていきたい。



◀立ち弱キックは、軸足がうしろにさがる

必殺技の感覚をつかめ

ロバートの必殺技については，クセがあるので順に解説していく。

まず，龍撃拳は，リョウやタクマの虎煌拳よりもでるスピードが速く，使いやすい技だ。近距離で立ち強キックのあとに撃つと，スキを補うことができるし，遠距離からでも，連射すれば相手の動きを封じ，闘いの流れをこちらにもってくることができる。

立ち強キックとほぼ同等の広い間合いで相手を吸い込む幻影脚も，ロバートの守りでは重要な技だ。スライディングなどからキャンセルでだせるし，龍撃拳や飛燕疾風脚のもどりなどにフォローの意味でだしておけば，相手のデバナをくじくことができる。

龍撃拳とともにロバートの攻めの双璧をなす飛燕疾風脚は，技のでるのが速いのが特徴。龍撃拳→飛燕疾風脚のコンビネーションはもちろん，ケズリに使ったり，技の速度を生かして対空兵器として用いることも可能だ。また，飛燕疾風脚の空中版，飛燕龍神脚も反撃されにくい技なので，中間距離以上で多用したい。

超必殺技の覇王翔吼拳は，遠距離または密接状態からだしても，簡単に対応されてしまうので効果がない。中間間合いからケズリに使ったり，スキが大きい技に対して当てていく程度にとどめておこう。

龍神脚のぶんぐらいは気力残しといてや

飛燕疾風脚や飛燕龍神脚を主軸に攻めていくロバートにとって，気力はなくてはならないもの。気力がないと，飛燕疾風脚はスピードが低下してしまうし，飛燕龍神脚は不発になってしまう。接近戦ではいつでも必殺技を使えるようにしておきたいので，遠距離戦になったときが，気力を回復できるチャンス。飛び道具を弱パンチで消しながら，少しずつでも気力充実して，ゲージをつねに黄色か緑の状態にしておこう。

▲こんな情けない姿，ユリちゃんに見せたら笑われるわぁ

有効な技　飛燕疾風脚と飛燕龍神脚を使いわけよう

立ち弱キック

立ち強キックに比べると軸足が一歩うしろにさがることから，足元を狙った攻撃をスカして攻めることができる。対空技として使うときは，状況に合わせて立ち強キック，アッパー，立ち弱キックを使いわけていこう。

立ち強キック

ロバートの接近戦における重要な基本技のひとつ。リーチの長さが相手にとって大きな脅威となる。この技にキャンセルをかけて，つぎの攻撃につないでいこう。ただし，スピードはそれほど速くないので，もどりぎわを狙われると痛い。

しゃがみ強キック

これもまた，ロバートの接近戦において活用していきたい技。立ち強キックと組み合わせて，相手のガードを散らしていくといいだろう。中間距離で同じく足元を狙うなら，スライディングをキャンセルしての幻影脚も有効だ。

龍撃拳

技をだすモーションの短さが特徴。接近戦になったとき，強キックをキャンセルしてだすと反撃されにくい。遠距離で連射するのもOKだ。間合い内で闘っているときは，技のでる速さを利用して，相手が技を空振りしたところに一発，ということも可能。

飛燕疾風脚

この技も，ではじめが速いのがウリ。接近戦から使うには多少苦しいが，中間距離以上では威力絶大だ。龍撃拳→飛燕疾風脚の基本コンビネーションはマスターしておこう。気力ゼロのときにはスピード，威力が低下してしまうので注意。

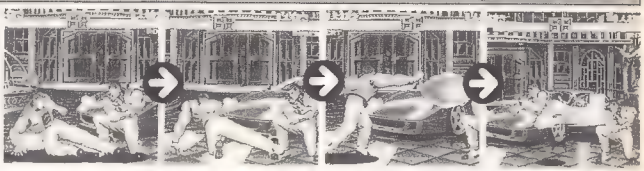
飛燕龍神脚

技をだしたあとに跳ね返るのは，飛燕疾風脚と一緒。ガードされた直後に，ドラムショットなどで反撃を受けるのも一緒だ。ただし，攻め手のひとつとしての利用価値は高い。遠い間合いからだすと，立ちガードしている相手の足元を狙うことができる。

必殺技コンビネーション

しゃがみ弱キック → しゃがみ強キック → 龍撃拳 → 飛燕疾風脚

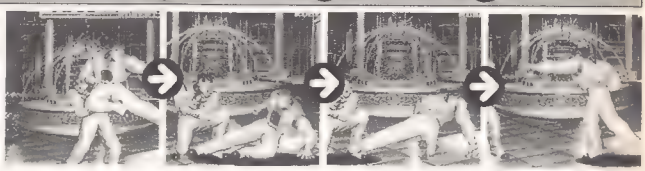
基本技が遅いロバートは，とにかく最初の一発を相手より早く入れることが重要だ。反撃されない間合いまでしゃがみ強キックで突きはなし，龍撃拳→飛燕疾風脚の基本コンビネーションでケズっていこう。



基本技コンビネーション

(めぐりジャンプ弱キック) → しゃがみ弱キック → しゃがみ強キック → 立ち強パンチ

ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キックまでは連続で当たってくれる場合が多い。最後の立ち強パンチのみ，必殺技にするかどうか選択が分かれるところだ。ロバートのジャンプ弱キックのめくりの強さを活かしたコンビネーション。

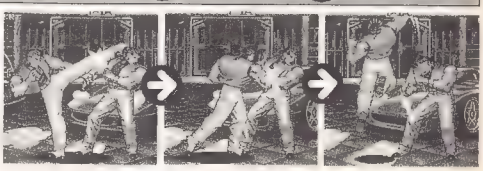


易　連続3段

攻撃値 33

立ち弱キック → 龍牙(1発目) → 龍牙(2発目)

ロバートは連続技にあまり縁がない。組み込むことができそうな幻影脚でさえも，そのリーチの短さゆえに，弱攻撃から連続にするのが精一杯なのだ。で，この3段だが，技自体は簡単。気絶して相手にフィニッシュをキメるときにでも使ってみよう。ジャンプ攻撃からの必殺技をからめた3段もあるが，そちらは白黒ページでの連続技紹介でご覧あれ。実戦では，前方ダッシュからのスライディング→幻影脚が効果的。

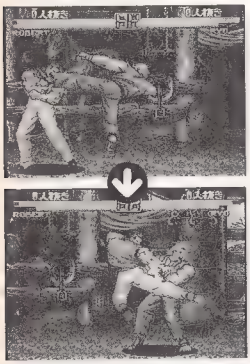


足技主体の闘いかたが基本

VS リョウ・サカザキ

互いに接近戦では，立ちorしゃがみ強キックを当てたいところだが，基本技の速度の遅さゆえ，単純に攻めても負けてしまう。弱キックなどでフェイントをかけて，攻めていこう。保険として，しゃがみ強キックに龍撃拳や飛燕疾風脚でキャンセルをかけておくのもいい（ガードされると危険だが）。

中間距離では，リョウは必殺技をだす速度が遅いので，虎煌拳や飛燕疾風脚のでがかりを飛燕疾風脚でツブすことも可能だ。



◀この飛燕疾風脚をガードすれば……

◀こちらの疾風脚が確実に当たる（逆もいえる）

VS ロバート・ガルシア

同キャラ対戦では，狙いは同じ（例：飛燕疾風脚をガードしての飛燕疾風脚）なので，いかに相手のコンビネーションのスキをつくかがポイント。

たとえば，ロバート同士の場合，近距離なら立ち強キック→龍撃拳，というコンビネーションがあるが，立ち強キックのあとを読んで立ち強パンチをだしてみたり，相手はそれを読んでしゃがみ強キックで対抗する，といったことが必要になってくる。

性能が同じ＝腕の差が勝負をキメるということ。細かいところで確実に体力を奪っていくことが，勝利に結びつくぞ。

VS ユリ・サカザキ

ユリが近づいてきたときは，しゃがみ強キックを狙っていることが多いが，突然の百烈ビンタにそなえて弱パンチでの牽制，ガードも忘らないこと。

ユリの間合いに入ってしまったら，一連のコンビネーションには手をださないほうがいい。気力を使いきったところでユリの攻めが一段落するので，そこで反撃に転じよう。

飛燕疾風脚は，ユリの気力がなくても砕破で落とされてしまうが，飛燕龍神脚ならば，間合いによってはヒットする。狙うなら飛燕龍神脚だ。

▲間合いによっては，飛燕龍神脚でも砕破に勝てる。この間合いを覚えておこう

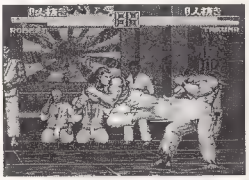
VS タクマ・サカザキ

まず注意したいのが，ダッシュしてきて相手をとらえる翔乱脚だ。こちらがガードしていない状態だと吸い込まれてしまうので，至近距離では常に注意を払っておく必要がある（立ち弱パンチで迎撃もできるが確実ではない）。

近距離戦では，タクマも立ち強キック，しゃがみ強キックを狙ってくる。立ち強キック→翔乱脚のコンビネーションは多用されるので，この辺の読みあいが勝負を握るカギだ。翔乱脚を読んで立ち強パンチや立ち強キックをだすのもひとつの手だろう。

タクマの飛燕疾風脚のみ，ガードしてもこちらの飛燕疾風脚で反撃できない。それどころか，タクマ側の反撃の飛燕疾風脚を食らってしまう。だからガード→カウンターを考えるよりも，余裕があれば，タクマの飛燕疾風脚を先読みして，幻影脚で迎撃したい。

また，タクマはジャンプ弱キックが強く，うかつに手がだせない。一歩後退して，幻影脚やバックジャンプから飛燕龍神脚で迎え撃つのがいいだろう。



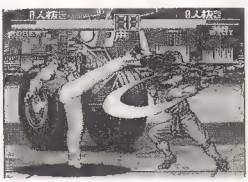
◀タクマには飛燕疾風脚で反撃できない

VS 如月影二

気力によって変化する影二の霞み斬りの間合いを完全に把握して闘いたい。

近距離戦では，影二はローキック攻撃，立ち強キックを主体に攻めてくるので，立ち強キックが出終わるところにしゃがみ強キックを当てたり，ローキック攻撃のもどりを狙って立ち強キックで対抗しよう。

近距離で龍撃拳をだすのは，影二が飛び道具を跳ね返す流影陣をもっているため，賭けになってしまう。もしも影二が流影陣を空振りしたら，間合いギリギリから立ち強キックが入るぞ。



◀立ち強キックがかならずヒットする

VS テムジン

中間距離で闘いたいところだが，突然，蒙古竜巻撃や蒙古蒙烈破砕弾をだされるとツライので，しゃがみ弱パンチなどで牽制をしておこう。

近距離戦において，立ち強キックなどで攻めたらすぐに中間距離にもどらないと，蒙古気弾壁で逆襲を受ける。

飛燕龍神脚を主体として，コツコツと攻めていくようにしよう。

また，受け身をとれない投げをもつテムジン相手には，ジャンプ弱キックなどでのめくりが禁じ手。

画面端に追いつめられると，蒙古気弾壁などで逃げ場を失ってしまうが，落ちついて対処しよう。アセって三角跳びで逃げると，着地点はまだテムジンの投げの間合いだった，なんてことになる。ジャンプしてしまった場合は飛燕龍神脚を使うこと。

間合いが離れて，テムジンが飛燕疾風脚を警戒して蒙古気弾壁を連発しはじめたら，覇王翔吼拳を狙ってみよう。

VS ジャック・ターナー

ジャンプ攻撃は迎撃しづらいし，立ち弱キックはこちらのしゃがみキック攻撃をツブしてくる。頼みの綱の飛燕疾風脚&龍神脚は，ガードされると超(スーパー)ドロップキックを食らってしまう。この八方塞りのなか，相手の攻撃範囲外から攻めていける技は，立ち強パンチとスライディングだ。技を当てては間合いをとりなおす，というヒット&アウェイを心がけよう。

ドロップキック，超ドロップキックをガードすれば，ジャックはしばらく倒れている。すかさずダッシュで近寄り，スライディング→キャンセル幻影脚などを当てるチャンスだ。

ジャックの体力が点滅しはじめたら，絶対にジャックの立ち強パンチの間合いに入ってはいけない。相手は一発逆転のヘルダイビングを狙っているはずなので，中間距離以上で闘うべし。

VS リー・パイロン

上方向に異常に強い攻撃判定を持つ立ち弱キックがあるリーに対して，飛燕龍神脚は禁じ手だ。

リーは，接近戦で小技をチョコチョコとだして攻めてくることが多いのだが，やや開いた間合いをカバーするために遠距離立ち強キックをだそうとしたときが，攻守の転じるところ。

遠距離立ち強キックはしゃがみパンチで，立ち強パンチは攻撃がでる前にツブしてしまおう。

リーの必殺技，鉄の爪攻撃や真空空転爪は，距離があれば立ち強キックで簡単に止められる。

上方から攻撃する華中鷹爪激は，ガードしたのち，そのまま斜め前方に跳べばジャンプ強キックが入ることをつけくわえておく。

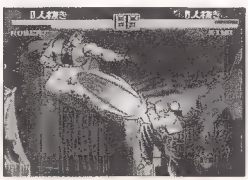
▲どんな間合いからでも飛燕龍神脚はリーの立ち弱キックに負けてしまう

VS キング

キングは立ち強キックを主体として攻めてくるが，ロバートの立ち強キックのスピードでは，まともにやりあうと負けてしまう。真っ向から闘う場合は，リーチの差を利用して早めに立ち強キックをだしていこう。また，キングの立ち強キックは足元が弱点なので，中間距離でソレを誘い，スライディングから連続技をしかけるのもいい。

近距離戦では，キングのカス・トラップショットと，立ち強キックのあとのトルネードキックに注意したい。基本技をキャンセルしてのカス・トラップショットの威力はハンパではないし，トルネードキックの２発目に当たると転んでしまうからだ。

攻める方法としては，龍撃拳→飛燕疾風脚，あるいはキングにとって返しづらい飛燕龍神脚が効果的だ。



◀飛燕龍神脚はキングにとって返しづらい

VS ミッキー・ロジャース

ミッキーがローリングアッパーを使ったら，すぐさま飛燕疾風脚で反撃しよう。また，対ミッキー戦では，めくりは禁物だ。うっかりジャンプ弱キックから跳びこんで連続技を入れようとすると，受け身をとれない「つかみボディブロー」が待っている。

ミッキーは背が高く，しゃがみからの攻撃が少ないことから，相手にした場合は必然的に立ちガードが基本。

攻撃するときは，足元を重点的に狙っていくべし。スキをみつけては近寄って攻撃を当てるか，中間距離からスライディングでつめよって連続技で。ただし，こちらのしゃがみ強キックはミッキーのしゃがみ弱パンチでツブされてしまうので，接近戦ではしゃがみパンチ系の技を使うこと。

VS ジョン・クローリー

ジョンは中間～近距離戦を得意とするが，ロバートも中間距離からの攻めに関しては負けていない。ジョンのコンビネーションのスキをついていこう。

ローキック，しゃがみ強キックを多用してくるジョン相手には，慎重に間合いをはかって，飛燕疾風脚や龍撃拳で対処しよう。飛燕龍神脚を使うときは，画面端に追い込んでから使わないと，バックジャンプ強キックで返されてしまうので注意。

VS Mr.ビッグ

ドラムショット，クロスダイビングを立ち弱パンチで牽制しつつ，比較的上方からの攻撃に弱いビッグに飛燕龍神脚を食らわせよう。ただし，ビッグの気力があるうちはドラムショットで反撃されてしまうので，飛燕龍神脚はビッグの気力がなくなるまで温存しておいたほうがいい。なお，飛燕疾風脚もドラムショットで反撃されてしまう。確実に入るとき以外は使用禁止だ。

対戦攻略

Yuri Sakazaki

ユリ・サカザキ

基本戦略　砕破！砕破！よゆうッチ

しゃがみ強キック命だ

基本技でまず飛び抜けているのが，全キャラクター中トップクラスのリーチの長さを持つしゃがみ強キック。実戦では，しゃがみ強キック→虎煌拳，しゃがみ強キック→百烈ビンタなど，足が届くギリギリの間合いでガンガン使っていこう。

しゃがみ強キックを多用していると，相手がこちらの攻撃のもどりに技を重ねてきたり，しゃがみ強キック→百烈ビンタを読んで弱パンチを連打してくる場合がある。そんなときは，しゃがみ弱キックも混ぜて，相手のリズムを乱してやることも必要だぞ。

▲このしゃがみ強キックの間合いを完全に理解しておこう。ここからすべての技がはじまるのだ

接近戦では，すばやい弱パンチの連打から強パンチorしゃがみ強キックのコンビネーションがある。着地などで相手の隣りに落ちたら，とりあえずこれらを使ってみよう。

斜め下にでるジャンプ強キックはめくりが強い。めくったあとは弱パンチ連打→しゃがみ強キックにつなぎ，コンビネーションにもっていくのだ。

ユリの虎煌拳は，リョウなどにくらべれば，でるのは速いが，あまりに頼りすぎるのも考えもの。遠距離からの牽制程度に使うのがいいだろう。また，虎煌拳を近間で連射して，ときおり雷煌拳を混ぜると足元を狙うことになり，相手の不意をつける。雷煌拳，立ち強キックは奇襲程度にとどめておこう。

上半身が無敵になる砕破は，ユリを語るうえで欠かせないもの。相手の前方からの跳び込みを確実に落とせるほか，突進系の技も止められる。気力がないとでている時間が短くなるが，使い勝手は変わらない。安心して活用していこう。ただし，足元の判定が残っているので，足払いや地をはう飛び道具には警戒しておくべし。用途が防御に限定されているが，しゃがみ強キック→砕破，虎煌拳→砕破などは，相手のデバナをくじく目的でも使えるぞ。

百烈ビンタは，①しゃがみ強キックor密接しての立ち強パンチからつなげる，②相手が反撃にでようとしたときやバックジャンプで逃げるときに合わせる，③跳び込みへの対空兵器，と利用する場面は多い。

◀百烈ビンタはどんな状況でも使える技だ

超必殺技と隠し必殺技は？

ユリの超必殺技「覇王翔吼拳」は，単体で使うには，でるのが遅すぎてイマイチ。フィニッシュのケズリに使うか，体力差がリードしているときなどに威嚇程度の使いかたで十分だろう。

飛燕鳳凰脚は，上方からの攻撃を吸い込める。思い切って相手のジャンプに合わせるといった使いかたも可能だが，ユリの場合は砕破や百烈ビンタに気力をまわしたほうが効率的だ。

気力はビンタのためにある

相手にとっては非常にイヤな技である百烈ビンタ。だが，使う機会が多いわりに，この技は気力を多く消費する。いつでも使えるように，気力は最低でも黄色の状態にしておきたいところ。

一般に，相手を投げたあとに気力を回復する，というのが基本になっているが，ユリの場合は，投げたあとに自分が硬直してしまう。となると，足の速さを生かして，相手の攻撃にいつでも対応できる距離にいながら，少しずつ気力を回復していくのがベスト。

▲地上投げ後に自分が硬直してしまうので，少しずつ回復するしかない

有効な技 百烈ビンタを的確に使いこなそう

立ち弱キック

対空技として使える。アッパーよりも前方に攻撃判定があるため，感覚的に当てやすい。また，でている時間も長めなので，飛び道具を消すのにも便利だ。接近戦においては，しゃがみ強キックと混ぜて使うと，相手のガードを散らすことができる。

しゃがみ強キック

主に近〜中間距離戦で多用する。この技のつま先が当たる間合いを保てればベスト。ただし，スキは大きめなので，空振りは避けたいところ。この技の直後に，砕破，百烈ビンタなどを狙うと，相手のデバナをくじくことができる。

立ち強パンチ

相手の胸元めがけてパンチをだすので，ガード方向を惑わせやすい。見た目よりもリーチが長く，速度もあるので，接近戦で多用するほか，直後に虎煌拳を放つのもグッド。対空技として使う場合は，わりと間合いが必要なので注意すべし。

立ち弱パンチ

連射がきくのが唯一のとりえ。性質は同じで高さがちがうだけのしゃがみ弱パンチとともに，飛び道具相殺用に使える。このほか，跳び込みの直後や，投げられた直後に間合いをはなすときに利用できる。

砕　破

攻撃判定が出現するよりも前に，ユリの上半身が無敵になるので，飛燕疾風脚や跳び込みを見てからでも迎撃できる。また，気力ゼロの状態でも無敵時間は変わらない（攻撃判定のでている時間が短くなる）のが長所。

百烈ビンタ

ダッシュ後，ガードしていない状態の相手を吸い込む。気力が黄色以上でないと使えないのが難点ではあるが，対空，起き上がりにも合わせられるのがうれしい。中間距離から奇襲で使うのも効果的。ただし，多用すると相手のガードが固くなってしまうが……。

必殺技コンビネーション

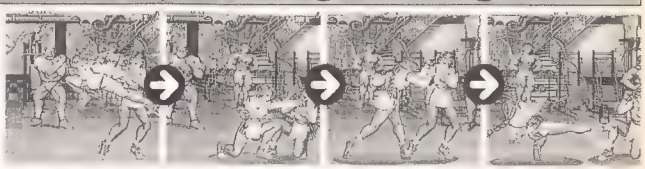
しゃがみ強キック → 百烈ビンタ → 砕 破 → 百烈ビンタ or雷煌拳

しゃがみ強キックからはじまるこのコンビネーションは，つねに相手が反撃に転じるところをツブす形になっている。相手はガードするか，百烈ビンタを弱パンチで迎撃するぐらいしか対抗手段がないので，気力がなくなるまで攻めつづけることも可能だ。

基本技コンビネーション

(ジャンプ強キック) → 立ちorしゃがみ弱パンチ → 立ち強パンチ → しゃがみ強キック

おもに密接状態で使うコンビネーション。弱パンチでやや間合いを広げ，強パンチでしゃがみ強キックの間合いを確保する。すべての技が入ることは，まずないだろうが，そのまま上記の必殺技コンビネーションにもっていける。ジャンプ弱キックで跳び込んだあとや，投げのあとに使ってみよう。



難 連続4段 攻撃値41

めくり強キック → しゃがみ強パンチ → 燕舞脚(1発目) → 燕舞脚(2発目)

うしろの足にも攻撃判定があるジャンプ強キックは，めくりが簡単なかわりに，蹴りのでるまでが遅い。ジャンプが頂点を過ぎるあたりから早めにBボタンを押しておこう。実戦では，近距離立ち強パンチ→百烈ビンタが使える程度。ユリも連続技に縁がないのだ。

いろんな技を使ってあげてね

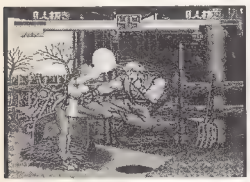
VS リョウ・サカザキ

飛燕疾風脚は，砕破で迎撃すれば恐くない。空中虎煌拳は，積極的にアッパーをだして消していくこと。

気をつけるべきは，リョウの異常に速いしゃがみ強キック。間合いと，相手がだすタイミングを見計らって，こちらもしゃがみ強キックで反撃だ。

しゃがみ強キック→百烈ビンタのコンビネーションに，暫烈拳や弱パンチ連打してくる相手には，虎煌拳や砕破でフェイントをかけよう。

龍虎乱舞は砕破で防げる。あわてずにゆっくり対応したい。



◀飛燕疾風脚は砕破を使えばよゆうッチ

VS ロバート・ガルシア

リョウと同じ方法で闘えるように見えるが，足の長さと幻影脚，飛燕龍神脚があるため，一筋縄ではいかない。

飛燕龍神脚に対しては，うっかりアッパーをだしてしまったり，砕破をだしてしまうことが多い。が，アッパーでは対応できず，距離が近すぎると砕破を使っても迎撃できない。ガードをしない場合は，一歩下がって間合いを見極めて，砕破を撃つのがいいだろう。

また，ロバートのしゃがみ強キックは，リーチこそ長いがでもどりは遅いので，空振りさせた直後に百烈ビンタをたたきこめばOKだ。

◀この間合いでの砕破は危険だ。さがってから撃とう

VS ユリ・サカザキ

しゃがみ強キックや百烈ビンタの読みあい勝負となる。相手がしゃがみ強キックを空振りしたところに同じ技を重ねるか。相手のしゃがみ強キック→百烈ビンタのコンビネーションを読んで，砕破で返すか。砕破を撃てばもちろん足元はガラ空きとなるので，読みまちがえるとしゃがみ強キックを入れられてしまう。

また，相手が砕破を空振りしたときは，その消える瞬間に百烈ビンタをたたき込もう。わずかなスキも逃さずにいけ！

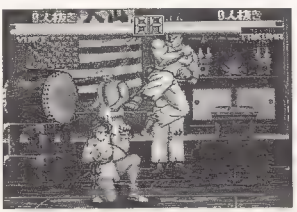
VS タクマ・サカザキ

親子だけあって，ダッシュして吸い込む翔乱脚など，ユリと似た技がいくつかあるタクマ。

その使い手の多くは，こちらの空振りに翔乱脚を入れようと狙ってくる。そんな相手には，フェイントの嵐をお見舞いしてやろう。いつも使っているしゃがみ強キック→百烈ビンタを，しゃがみ弱キックから突然だすなどして，相手をカクランさせるのだ。あるいは，雷煌拳の直後に百烈ビンタといった，相手が予想しづらいコンビネーションを使ってみるのもおもしろい。

タクマがしゃがみ強キック→翔乱脚を使ってくるなら，立ち強キック（ヒップアタック）でデバナをくじこう。

蛇足になるが，中間距離以上の間合いでのタクマの飛燕疾風脚は，しゃがんでいるユリには当たらない。そのままジャンプして空中投げ，という芸当も可能だ。余裕があればチャレンジしてほしい。



▲この状態からそのまま跳べば，空中投げが成功！

VS 如月影二

飛び道具を持たない影二は，近距離戦を得意とする。相手は当然，間合いをつめにくるので，しゃがみ強キックが届くギリギリの間合いを保ちながら闘うのが得策。

もしも相手の接近を許した場合は，砕破で間合いの外へ追いだそう。万一，立ち強キックや如月流連拳脚のラッシュに巻き込まれてしまったら，おとなしくガードするのが賢い方法だ。

影二の気力が十分あるうちは，下手にしゃがみ強キックをだすと，ローキックや霞み斬りで迎撃されてしまう。しゃがみ弱キックでフェイントをかけ，霞み斬りをださせて，相手の気力を減らしていくのがいい。

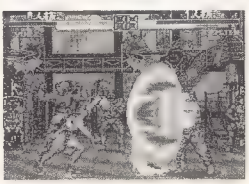
ジャンプ攻撃や天馬脚に対しては，一歩前にでてアッパーを当てるか，砕破を使って迎撃しよう。

VS テムジン

中間距離から蒙古竜巻撃をだしたり，蒙古蒙烈破衝撃が好きなテムジンには，雷煌拳やバックジャンプからの強キックなどが効果的。

蒙古気弾壁の空撃ちの影から蒙古竜巻撃が飛んできた場合は，見てから砕破をだしても間に合わないが，しゃがみ強キックなら迎撃できる。

こっちの攻撃に合わせて蒙古気弾壁



◀蒙古気弾壁を連発してくる相手には覇王翔吼拳だ

をだしてくる相手には，その壁を突き抜ける覇王翔吼拳をぶちかまそう。

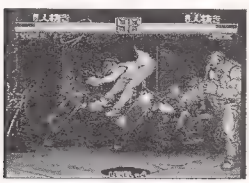
テムジンが近距離で立ち弱キックorパンチと蒙古雷撃弾を組み合わせて使ってきた場合は，その間合いに入られないように砕破で追いだし，得意のしゃがみ強キックの間合いを保つべし。

VS ジャック・ターナー

近寄ると，弱キック→ブレインショックバットなどのコンビネーションに持ち込まれてしまうので，常にユリのしゃがみ強キックの先端が届く距離を保ちたいところ。しかし，ユリのしゃがみ強キックは，ジャックの立ち弱キックに対して負が悪い。そこで，その立ち弱キックに対して，ユリの立ち強キックorパンチを使ってみよう。それで相手の気をひくことができれば，しゃがみ強キックが活きてくる。これらの技の間には，まるで食物連鎖のような関係が成り立っているのだ。

ジャックのジャンプ弱キックも，注意しなければいけない技。これを返すには，百烈ビンタがベストだろう。ジャンプ弱or強キックの両方とも返したいというのなら，技のではじめの無敵時間を利用して，砕破を十分にひきつけて合わせるのがいい。

なお，ジャックはドロップキックのあとなどに，比較的長い時間倒れている。余裕があれば，飛燕鳳凰脚でカタをつけてみよう。



◀立ち弱キックにはヒップアタックを合わせるのだ

VS リー・パイロン

お互いに素早い動きで相手をホンロウするタイプだが，リーチではユリのほうが勝っているので，それを活かした闘いにもっていきたい。

接近戦では，リーのローキックをしゃがみ強キックでツブしたり，イヤな立ち強キックは砕破で迎撃するなど，カウンターを狙ったほうがやりやすい。また，異常な強さを誇るリーの立ち弱キックには，こちらの立ち弱キックが効果的。

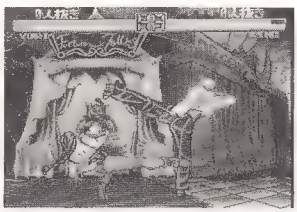
鉄の爪攻撃は，しゃがみ強キックを合わせれば簡単に止まってくれる。華中飛猿爪は立ち弱パンチでOKだ。

VS キング

こちらのしゃがみ強キックに対してトラップショットを合わせてくるキングには要注意。しゃがみ強キック→百烈ビンタのコンビネーションを読ませないためにも，いきなり百烈ビンタをだしたり，しゃがみ弱キックを折り混ぜるなどのフェイントが必要になってくる。

カス・トラップショットを頻繁(ひんぱん)に狙うような相手には，しゃがみ強キックを足元に当ててやればいい。

キングの体力が少なくなってきたら絶対に転ばないようにしよう。こちらが転んだら最後，サプライズローズのエジキとなってしまうからだ。

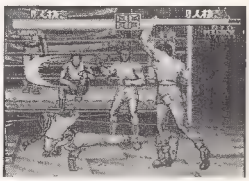


▲カス・トラップショットには，しゃがみ強キックが有効

VS ミッキー・ロジャース

遠い間合いだと，ローリングorバーニングアッパー，はてはプラネットゲイルの波状攻撃に，いつかは参ってしまう。かと言って，投げの判定が強いミッキーに対して，接近目的のジャンプ攻撃は厳禁だ。飛び道具を打ち消しながら前進していくようにしよう。

ある程度近づくことができれば，バーニングアッパーを避けつつ，しゃがみ強キックで反撃できる。この間合い内で，いかにしゃがみ強キックと百烈ビンタをキメていくか——ミッキーとの闘いは，そうしたタイミングの駆け引きになる。より有利に闘うために，しゃがみ弱パンチ（ダッシュ投げを迎撃することもできる）などの小技も活用していこう。



◀しゃがみ強キックは，バーニングアッパーの下をぬけられる

VS ジョン・クローリー

両者とも接近戦，奇襲技に強いキャラクターだけに，しゃがみ強キックからのだましあいが中心となる。ローキックからのコンビネーションを使うジョンには，フライングアタックなどの奇襲技を弱パンチor砕破で落として，こちらのペースに持ち込みたい。

ジョンがバックジャンプで後方に下がっても，深追いは禁物。ジョンには，前方に返ってくるやっかいなジャンプ強キックがあるからだ。また，メガスマッシャーは，砕破では防げないので，素直にしゃがみガードしよう。

VS Mr.ビッグ

近距離で闘うと，不意にクロスダイビングorドラムショットをだされ，対応できない。中間距離以上で様子をうかがい，百烈ビンタで奇襲攻撃を仕掛けよう。仮にクロスダイビングやドラムショットとかち合った場合でも，先に技をだしていれば負けることはない。

気力がなくなってしまったあとは，立ち弱パンチ連打でドラムショットorクロスダイビングを牽制しつつ，少しずつ気力をタメ直そう。

接近戦での小技合戦では，リーチ，スピードともに負けてしまうので，気力をタメさせてもらえないようなら，カス砕破で対応していくのが賢い。

対戦攻略 Takuma Sakazaki

タクマ・サカザキ

基本戦略　息子よ，娘よ，これが極限流空手だ！

極限流師範の眼前は……？

極限流空手の師範であるタクマは，とにかく技のでぎわが速い。基本技はリョウ，必殺技はロバートとほぼ同等のスピードを誇っている。

基本技では，立ちorしゃがみ強キック，さらには立ち強パンチのリーチの長さが光る。実戦では，これらの基本技が届く間合いを中心として闘いたい。

立ち弱キックが対空技となっているのは，もはや極限流の基本と言ってもいいだろう（余裕があれば立ち強キックでも可）。龍牙や虎砲のような力強さはないが，相手の跳び込みを落とすには十分だ。

空中戦では，下方にでるジャンプ弱キックの強さが飛び抜けている。下方への判定が大きいだけに，三角跳びを利用すれば，対空に昇り蹴りを使うような相手も撃墜できるのだ。

ジャンプ弱キックを跳び込みに使って，めくることができたらシメタもの。そのまま，しゃがみ弱パンチ→立ち強パンチ→暫烈拳の連続技で相手の体力を奪ってしまおう。まさに，一撃必殺・極限流おそるべし。

ある程度間合いが離れた中間距離においては，立ちorしゃがみ強キックでフェイントをかけつつ，わずかなスキを見つけては翔乱脚を使っていく。

遠距離では，極限流の基本ともいえる虎煌拳→飛燕疾風脚のコンビネーション，飛燕疾風脚の連射，ときにはジャンプ弱キックや翔乱脚で一気に間合いをつめて再び接近戦に持ち込もう。

翔乱脚で世をわたれ

さて，タクマの命ともいえる翔乱脚は，空中にいる相手も吸い込むことができる極悪な必殺技だ。相手のバックジャンプの降りぎわを追いかけられるし，ダッシュ中は相手の飛び道具を消しながら走っていくので，遠い間合いからだしてもOK。気力が残っていれば，そのままリザーブで再び翔乱脚コマンドを入力しておくと，相手が反応しきれずに翔乱脚のエジキとなってくれるぞ。技のモーションが大きい相手には，その技のもどりぎわに打ち込むべし。

また，この翔乱脚は気力ゼロのときであれば，カス・翔乱脚として遠距離立ち強キックに変化する。接近戦で気力がないときには，基本技をだしたあとにかならずキャンセルをかけるぐらいの心がまえでいよう。１発余計に入れることができるからだ。

◀ジャンプの降りぎわを追いかけよう

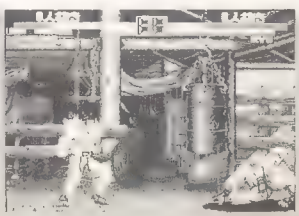
超必殺技の覇王至高拳の扱いやすさは，極限流の中でもトップ。なんといっても技がでるモーションの短さがその理由だ。

至近距離からでも，立ち強キック→覇王至高拳，と虎煌拳の代わりに使えるし，相手の不用意なジャンプに一撃，といった使いかたも可能。

隠し必殺技である龍虎乱舞は，使うならば投げの直後などに狙う。しかし，タクマは基本技，必殺技ともに強力なので，無理に使う必要はない。他の必殺技のために気力を温存しておいたほうがいいだろう。

翔乱脚のために気力を残せ

タクマは他のキャラクターよりも気力の回復速度が速く，必殺技に関しては有利な試合展開ができる。ただし，翔乱脚は気力が赤いと立ち強キックがでてしまうので，接近戦における攻防以外のときは，常に気力を黄色以上にしておきたい。翔乱脚がキマったあとに，気力をイッキに回復して，たまった気力で翔乱脚を連発。そのうちの１発が当たったときに，再度気力を回復……タクマ使いならば，こんな闘いかたも試してみたい。



▲気力回復の速度が速いので，少しずつの回復でもいいが……

有効な技 すべての技は翔乱脚に通ず

立ち強キック

速く，長いタクマの立ち強キックは相手の接近を阻めるし，立ち強キック→飛燕疾風脚 立ち強キック→斬烈拳とキャンセルで技をつなぎやすい。また，早めにだすことで対空技としても十分使っていける。ただし，もどりが遅いので，空振りはなるべく避けたい。

しゃがみ強キック

立ち強キックとともに近距離戦で多用する技。リーチやスピードはリョウのものと大差ないが，足の部分に食らい判定がないのが強み。ほかのキャラとの足払い合戦になったときもまず負けないので，自信を持って使っていこう。

ジャンプ弱キック

跳び込みはこの技だ。全キャラにアッパー攻撃がある「龍虎２」では，跳び込み自体キビシイが，タクマの下方に強いジャンプ弱キックなら楽勝なのだ。ただし，上空からの攻撃には弱いので，三角跳びで高さを補うとベター。着地後は，連続技で一気に体力を奪おう。

翔乱脚

前方にダッシュして，接触した相手を吸い込む技。このとき，相手がノーガードか，攻撃判定がでていない状態であれば吸い込めるので，わずかなスキを見つけて使っていこう。相手の技のでもどりを吸い込むことも可能だ。

飛燕疾風脚

いわゆる突進系の技。リョウやロバートのそれとちがうのは，反撃を受けないところ。安心して使える技だが，気力がなくなると，スピード・威力，ともに低下して，避けられやすくなる。最低でも気力は黄色の状態にしておきたい。

覇王至高拳

至高の名がつくだけあって，技がでる速度が速い。近距離でも使える技だ。硬直は少し長めだが，中間距離以上で使えば，まず反撃はされない。立ち強キック→覇王至高拳，飛燕疾風脚→覇王至高拳など，相手が予想できない局面で使っていこう。

必殺技コンビネーション

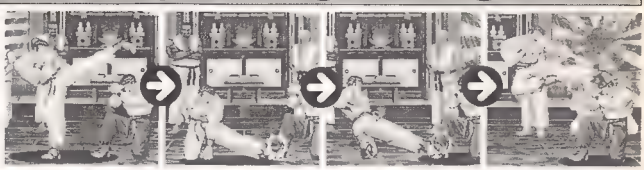
(ジャンプ弱キック) → しゃがみ弱パンチ → 立ち強パンチ → 翔乱脚

異常に強いタクマの跳び込み弱キックを一発当てたのち，そのまましゃがんでパンチボタンをタイミングよく押すだけで３段は確実だ。立ち強パンチからキャンセルで翔乱脚にもっていくのだが，堅実にいきたいときはキャンセル暫烈拳でもOK。

必殺技コンビネーション

立ち弱キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ強キック → 飛燕疾風脚

はじめの立ち弱キックは，軸足が下がるので，相手の足払いをスカして，反撃のしゃがみ弱キックを入れる。しゃがみ弱キックは連射すれば２発入れることが可能。そのあとのしゃがみ強キックは連続では入らないが，突きはなすことによって距離をかせぎ，飛燕疾風脚だ。



難 連続３段

攻撃値 62

ジャンプ強キック → しゃがみ強パンチ → 暫烈拳

ジャンプの軌道が下がりはじめたらBボタンを押して，強キックを低い打点で当てる。しゃがみ強パンチは，強キックがヒットした瞬間から押しておこう。なお，この連続技はリョウでもできる。その逆に，リョウのページの連続４段をタクマもできるが，近距離立ち強パンチのでる速度がリョウよりわずかに遅いぶん，制限も多い。実戦では近距離立ち強パンチ→暫烈拳or翔乱脚が使える。翔乱脚はカス状態も強力だ。

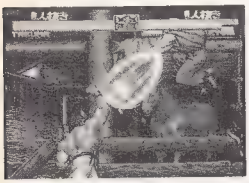
走りだしたら止まらないぜ

VS リョウ・サカザキ

基本技の速度はほぼ同一であるので，接近戦でのかけひきは裏をかくことが必要になってくる。後手に回るのなら，リョウの基本技の空振りに翔乱脚を入れていくのもいいだろう。また，必殺技の速さを活かして，立ち強キック→飛燕疾風脚なども使っていこう。

接近する際には，空中虎煌拳に用心したい。消せる自信があれば，アッパーや立ち弱キックを間合いによって使いわけ，相殺してしまうのだ。

リョウが飛燕疾風脚を仕掛けてきたら，ガードし，同じく飛燕疾風脚で反撃すれば確実にヒットする。なお，こちらから飛燕疾風脚を仕掛けた場合は，着地が速いので反撃されない。虎煌拳にだけ気をつけて多用していこう。



◀この間合いならアッパーで空中虎煌拳を消せる

VS ロバート・ガルシア

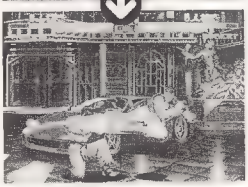
基本技の速度ではタクマに分があるが，リーチの面では負けている。立ち強キックをうっかり空振りしてしまうと，ロバートのしゃがみ強キックで反撃，なんてことにもなりかねないので，接近戦では間合いに注意したい。

幸い，ロバートは基本技の動作が鈍い。スキを見つけて翔乱脚や飛燕疾風脚を入れることも簡単だろう。

飛燕龍神脚は，反撃しづらい技なので，跳び込んできたら素直にガードするのが得策といえる。

疾風脚&龍神脚が得意なロバートに対しては，ガードしたら飛燕疾風脚を忘れずに返しておくこと。

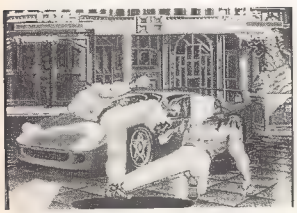
◀飛燕疾風脚をガードされても……



◀反撃されることは絶対にない

VS ユリ・サカザキ

切り札の一つの飛燕疾風脚は，でがかりの上半身が無敵の砕破の前にかたなし。さらに，ユリのしゃがみ強キックの間合いの広さの前には暫烈拳も無力なので，結局は翔乱脚vs百烈ビンタの闘いになる。ユリのしゃがみ強キックの間合いを見切れれば，もどりのタイミングに翔乱脚を入れられる。が，こちらの立ち&しゃがみ強キックの間合いを読まれると，百烈ビンタを食らってしまう。フェイントの掛け合いが勝負の決め手。



▲立ち強キックに頼りすぎると，長いしゃがみ強キックにやられてしまうぞ

▲ユリのしゃがみ強キックのもどりぎわを狙え

VS タクマ・サカザキ

同キャラ対戦では純粋に読み合いと返し技の勝負となる。

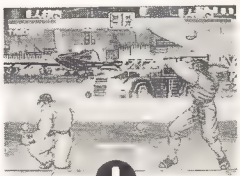
できるだけパターンを読まれないような攻撃手段をとることだ。

VS 如月影二

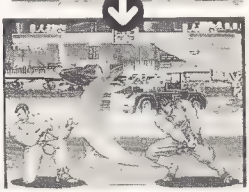
影二の跳び込みは下方向に鋭角に向いているし，その後のコンビネーションは反撃しにくいので，立ち弱キックなどで確実に落とせないのであればガードしていこう。

影二が立ち強キックorパンチからの必殺技を多用してくる接近戦では，スキをついてのしゃがみ強キックで対抗。

飛び道具を跳ね返す流影陣があるので，虎煌拳は禁じ手だが，気力がなければ覇王至高拳は相殺されない。影二の気力を見て使っていこう。



◀立ち強キックの足元を狙うつもりが……



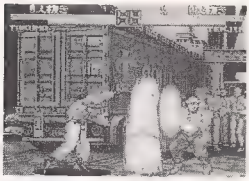
◀間合いをまちがえると薙み斬りで返される

VS テムジン

蒙古気弾壁，すばやい立ち弱キック，受け身をとれない投げなどの豊富な近距離技を持つテムジンには，接近してまともに闘っても勝ち目がない。得意の跳び込みも，蒙古気弾壁やガード投げなどで迎撃されることが多い。

中間距離で蒙古竜巻撃を誘い，ジャンプで空振りさせたうえ，翔乱脚などで確実に体力を奪おう。

こちらの攻撃に蒙古気弾壁をうまく合わせてくるようなら，その間合いで覇王至高拳を撃ち込めばいい。蒙古気弾壁をスリ抜けてヒットするぞ。



◀覇王至高拳の前には，蒙古気弾壁は無力だ

VS ジャック・ターナー

ジャックの立ちキック攻撃には注意したい。攻撃判定のでている時間が長いため，翔乱脚や飛燕疾風脚は簡単に迎撃される。対策としては，自分から仕掛けるのではなく，相手の技のもどりのモーションにキメていこう。

近距離では，ジャック得意の立ち弱キックにすら勝つことができる，しゃがみ強キックと，立ち強キックをメインに使っていきたい。そうすれば極ナックルパートやダイナマイトラリアートを封じ込めることができる。

体力が点滅したときに，ジャックが離れて気力をタメはじめたら，隠し必殺技のヘルダイビングがコワイ。相手の間合いに入らないように，必殺技を駆使して闘おう。

VS リー・パイロン

背の小さい相手ゆえ，立ち強キックなどが当たりにくいし，空振りすると素早い基本技や鉄の爪攻撃で返されるので，立ち強パンチやしゃがみ強キックに切り替えよう。

飛燕疾風脚は，リーの立ち弱キックで止められてしまう。ゆえに使用は必要最少限にとどめて，虎煌拳や翔乱脚を使っていきたい。

◀むやみにしゃがみ強キックを使うと反撃がくる

鉄の爪攻撃，真空空転爪はともに立ち強キックで止めることができ，華中鷹爪激はガード後にジャンプ強キックが入る。小技のスキがないリーに対しては，確実に返し技を当てていこう。

VS キング

基本的には立ち強キックの間合いでOKだが，うかつに空振りするとスライディングで返してくるので注意。逆にキングが立ち強キックを空振りしたら，翔乱脚を入れていこう。

飛燕疾風脚は猛襲脚で止められてしまうので，明らかにバレる間合いから放つのは避けたいところだ。近い間合いで立ち強キックなどからキャンセルでだすといいだろう。

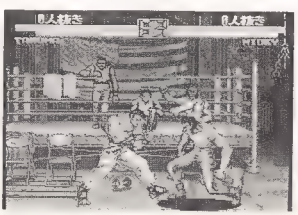
キングの気力が赤いときには，カス・トラップショットが恐い。接近戦はひかえて，中間距離以上で闘え。

◀立ち強キックのもどりを翔乱脚で迎え撃て

VS ミッキー・ロジャース

上段・下段と撃ちわけられるバーニングアッパー&ローリングアッパーを克服するのが課題となる。

下段で撃たれた場合は，翔乱脚2連発（ダブル翔乱脚）で対応できるが，上段攻撃をされると翔乱脚は止められてしまう。1発目で接近したのち，そのまま翔乱脚でいくか，それとも基本技コンビネーションで地道にいくか。



▲この直後にもう一度リザーブで翔乱脚だ

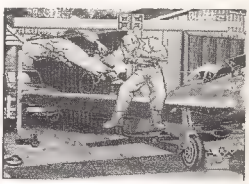
また，多少飛び道具がキビシイが，中間距離より近い間合いで闘うと，ダッシュ投げを食らってしまう。遠い間合いからダッシュで近づく，などの工夫が必要だ。ちなみに，飛燕疾風脚はバーニングアッパーで返されるので，あまり信用できる技ではない。

VS ジョン・クローリー

近距離戦では，突然襲ってくるフライングアタックを牽制するために，こまめに弱パンチや，ガードを怠らないようにしておこう。

空中戦では，ジャンプ弱キックをうまく使うこと。ジョン相手なら，この技ひとつでスパイラルレッグボマー，スピンキックも簡単に止められる。

メガスマッシャーを撃たれたら，素直にしゃがみガードしておくのが確実。



◀空中戦はこのジャンプ弱キックで

VS Mr.ビッグ

ドラムショット&クロスダイビング，は翔乱脚で迎撃できるし，グランドブラスターは相殺できる。対ビッグ戦では比較的多用していきたい。

しかし，いくら翔乱脚が使えるとはいっても気力に限りがあるので，立ち強キックなどで相手の攻撃を誘っておいて確実にキメていこう。

クロスダイビングでめくられてしまった場合は，ガード方向が変わらないことに注意。クロスダイビング→ブラスターウェーブを食らってしまうと，目も当てられないぞ。

◀ビッグの必殺技には，翔乱脚一本で十分だ

対戦攻略

Eiji Kisaragi

如月影二

基本戦略　如月流格闘術は無敵でござる

接近戦で押していけ

己が拳を信じ，己の流派がために闘う男――如月影二こそ，『龍虎２』海外版タイトル“ART OF FIGHTING”の名にふさわしい存在だ。全キャラの中で，ユーザーからの人気がもっとも高いのも，如月だと聞く。では，如月流格闘術を順に見ていくと……。

基本技では，しゃがみ強キック，立ち強パンチ，全キャラ中最長のリーチを誇るローキック攻撃――これらの技は，攻撃位置がすべて異なるため，相手のガードを散らすのにもってこい。

遠距離立ち強キックは２段攻撃になっているが，攻撃しながら前進できるので，間合いを詰めたいときに使ってもOKだ。最後にもう一発中段蹴りが加わる如月流連拳脚と組み合わせて使っていこう。

また，ローキック攻撃はでるまでのスピードは速いが，空振りすると反撃されやすい。足先ギリギリの間合いを把握して，確実に当てていくことが要求される。

跳び込む場合は，２段攻撃になっているうえ，下方に強いジャンプ強キックがオススメだ。着地後は，連続技にもなっているしゃがみ強キックにつないで，そこからのコンビネーションを狙ってみたい。

影二の対空技としては，立ち弱キックが強い。ただし，この技は攻撃判定が一瞬しかでていないので，タイミングをマスターしておくこと。慣れれば，ロバートの飛燕龍神脚やジャックの超ドロップキックもコレ一発で迎撃できるぞ。

相手の跳び込みの間合いが遠ければ，流影陣が確実だが，気力の量によって技のでている時間が変化することを計算に入れておこう。また，霞み斬りもでがかりのみ上方に攻撃判定がでるので，余裕があれば使いたい。

必殺技を使いこなせ

影二にとって，気力は非常に重要。その量に応じて，攻撃範囲や有効時間が大幅に変化していく必殺技が多いからだ。その変化のしかたは，影二を使っていくにあたり，すべて知っておきたいところ。

流影陣は，相手の飛び道具を確実に跳ね返せるうえ，超必殺技の飛び道具も相殺できる唯一の必殺技だ。気力がないと跳ね返せないが，必殺技なら相殺はできるので，飛び道具は避けずにこれで返す。また，相手の跳び込みや接近，突進系の技を阻止するのにも使えるので，とにかく便利。

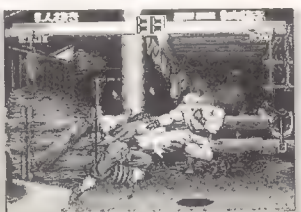
対空・対地のどちらにも使える霞み斬りは，気力に大きく左右される技。気力が多ければ，かなりの広範囲を一刀両断することが可能だ（３回までは間合いが変化しない）。２，３撃つづけてだしたり，立ち強キックで間合いをつめたあとにリザーブでだしたりなど，使いかたしだいで闘いが大きく変化してくる。

影二の超必殺技，斬鉄波は使うタイミングが重要。相手のジャンプを迎撃したり，目の前で突然撃ってみたり，ローキックをガードさせたあとの相手の反撃のデバナをくじくのに使ったりと，利用する場面は多い。また，技がでるまでの速度が速いため，覇王翔吼拳などよりも早く技をたたきこむことができる。いつでも使えるように，常に気力を蓄えておこう。

如月忍法，骨破斬り！

前方にダッシュしていき，相手を斬りつける骨破斬り。この技の一撃目には，必殺技に対する自動ガード判定があり，相手の攻撃を受け流したうえで一方的にダメージを与えることができる（タイミングがむずかしいが）。

たとえそれが，吸い込み系の百烈ビンタであっても，超必殺技の蒙古蒙烈破砕弾であっても，ガードしたあとに確実にダメージを与えていくことができるので，タイミングを体でおぼえよう。キメれば快感だぞ！



▲これもすべて如月忍術のなせる所業でござるよ。ニンニン

有効な技　気力による必殺技の変化をおぼえろ

立ち強キック

前進しつつ，2段階に蹴りを繰りだすこの技は，間合いを詰めるとき，相手を固めるときなどに使える。この技から霞み斬りをリザーブで使ってもいい。ただし，見てのとおり足元が弱点なので，しゃがみ強キックのリーチが長い相手などには注意しよう。

ローキック攻撃

相手の足元へ素早い一撃を加える技だが，意外と技のもどりが遅いので，空振りすると反撃されやすい。つま先の間合いを把握したうえで，確実に当てていきたいところだ。守りから攻めに転じたいとき，この技ですばやく主導権を取り返そう。

立ち弱キック

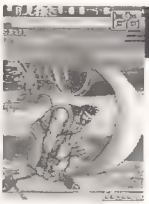
一応は2段攻撃。だが，かなり上方にでる1段目を，対空技として使っていくのが一般的だ。上体を下に向けるため，上方の食らい判定が小さくなっているのが特徴。これを利用すれば，技は一瞬しかでないが，ほとんどの跳び込みを落とすことができる。

流影陣

すべての飛び道具を跳ね返す(or消し去る)唯一の必殺技。気力が少ないと跳ね返せなくなるが，相殺することはできる。また，間合いにゆとりがあれば対空技としても使えるし，突進技の牽制としても活用できる。ただし，空振りすると硬直が長いので注意。

霞み斬り

前方に大きく弧を描いて相手を斬りつける技。ポイントは，気力によって大きく変化する間合いを確実に把握しておくこと。ではじめは上方に攻撃判定があることを利用すれば，対空技として使ってもOKだ。気力フル状態からなら，3回目まで間合いは変化しない。



斬鉄波

唯一の飛び道具である超必殺技「斬鉄波」は，前方に大きな衝撃波を飛ばす。相手のジャンプに合わせたり，起き上がりに重ねてケズリに使っていこう。技をだす際のスキが小さいので，使いかたしだいで格段に強くなれるぞ。間合いがやや開いたときも積極的に使うべし。

必殺技コンビネーション　骨破斬り → 霞み斬り → 立ち強キック → 霞み斬り

骨破斬りで前進していき，霞み斬りでまず一撃。ふたたび立ち強キックで相手を固めつつ，霞み斬りでもう一撃。気力が残っているなら，さらに霞み斬りでダメ押しをすれば，反撃に転じた相手を切りつけることができるだろう。気力の量がモノをいうコンビネーションだ。

必殺技コンビネーション　(ジャンプ強キック) → しゃがみ強キック → しゃがみ弱パンチ×2 → 霞み斬り

跳び込みのジャンプ強キック，しゃがみ強キックまでは連続技になっている。つぎのパンチ連打で間合いを確保したのち，とどめに霞み斬りだ。最後の霞み斬りは気力ゲージが緑でないと届いてくれないので注意。気力が少なければ，霞み斬りがヒットするように，間合いを調整しよう。

難　連続4段　攻撃値 46　ジャンプ強キック(1発目) → ジャンプ強キック(2発目) → しゃがみ弱キック → 流影陣

ジャンプ強キックは2段蹴り。2発とも当てるために，ジャンプの頂点からB ボタンを押しておこう。蹴りが2発入らないキャラには，ジャンプ強パンチ。すべての動作が一瞬で行なわれるので，操作が追いつかなくならないように。

常に気力の量に気を払って闘え

VS リョウ・サカザキ

立ち強キックで間合いをつめるときは，リョウのしゃがみ強キックに注意。

虎煌拳を流影陣で確実に返しつつ，立ち強キックorローキック攻撃を用いて接近するのだ。ガードさせておけば，相手はリザーブの暫烈拳をだせないので，スキを作らずにラッシュしよう。

リョウの空中虎煌拳は，影二の持ち技では返しづらい。おとなしくガードすべし。何度も空中虎煌拳を狙ってくるようなら，タイミングを合わせて天馬脚も狙えるぞ。

飛燕疾風脚は流影陣で返す。返したあとは，すばやく気力を回復しよう。

▲しつこく空中虎煌拳を狙ってくる相手には，天馬脚

VS ロバート・ガルシア

ロバートは基本技が遅いので，間合いをしっかり見きわめて技を誘えば，空振りしたところに霞み斬りを合わせることもたやすいだろう。

スライディングに対しては，ひとまずガードして，そのあとの強キックのもどりなどをローキック攻撃で返す。

▲飛燕龍神脚はこのくらいの間合いで立ち弱キックを使えば簡単に返せるぞ

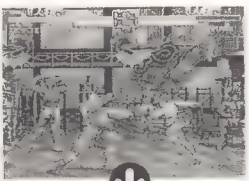
対ロバート戦で気力を回復する方法としては，飛燕疾風脚や龍撃拳を流影陣で跳ね返しつつ，イッキにまとめて回復したい。

飛燕龍神脚で攻めてこられたら，立ち弱キックで止めることができるが，足元を狙われるとキビシイので，うまく間合いを調整して対応しよう。

VS ユリ・サカザキ

ユリのしゃがみ強キックの届かない間合いで，しゃがみ強キックのもどりにローキック攻撃を当てていく。虎煌拳は流影陣，砕破は霞み斬りを返し技としていけば，それほどツライ闘いではない。

百烈ビンタは，基本技をガードさせてから使ってくることが多いので，先読みして骨破斬りをだしてみよう。タイミングがあえば一方的に斬りつけることができるぞ。



◀ぶつけるにはわりと間合いが必要だ

◀これぞ如月忍術，ガード骨破斬りの威力だ

VS タクマ・サカザキ

相手の立ちorしゃがみ強キックやローキック攻撃には，できわなら立ち強パンチ，もどりならローキック攻撃を合わせる。あるいは霞み斬りですべてをたたき斬るという手もある。

タクマのジャンプ強キックは下方に強いので，対空技で迎え撃つよりも昇り垂直ジャンプ弱キックで止めたほうがベター。この昇りジャンプ弱キックはタクマに限らずよく使う技だ。感覚をつかんでおこう。なお，翔乱脚だけはつねに警戒しておくように。

VS 如月影二

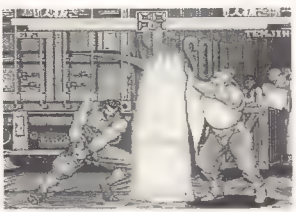
流影陣には霞み斬り，ローキック攻撃にも霞み斬りと，とにかく気力の量（＝霞み斬りの間合いの広さ）がモノをいう対戦となる。立ちorしゃがみ強キックのもみ合いになると，結局は霞み斬りが勝ってしまう。また，相手のローキック攻撃をガードできれば，直後にこちらのローキック攻撃が入る。

VS テムジン

影二の立ち強キックや跳び込みは，すべて蒙古気弾壁で返されてしまう。斬鉄波以外の飛び道具を持たない影二は，闘いかたに工夫が必要だ。

気力があれば，蒙古気弾壁を誘って斬鉄波か霞み斬りを放てばいいのだが，気力を回復するまでの間は，とにかくテムジンのスキをついていくしかない。

相手が技を食らって倒れたりしたスキなどには，すかさず気力の回復をはかろう。



▲蒙古気弾壁には霞み斬りや斬鉄波で対抗しよう。気力をためておくこと

VS ジャック・ターナー

ジャックの超（ムーハー）ドロップキックを含むすべてのジャンプ攻撃は，立ち弱キック１発で簡単に止められる。

地上戦にもつれこむと，ジャックの立ち弱キックのため，基本技が使いづ

らくなる。霞み斬りをジャックの技のもどりに狙うようにしていこう。

また，ジャックの攻撃は上段に対しての攻撃がメインなので，しゃがみ強キックなど，姿勢が低くなる技も混ぜて攻めるのもいいだろう。

◀すべて立ち弱キックで落とせるのだ

VS リー・パイロン

小技の連打が素早いリーに対しては，基本技コンビネーションが通用しない。

幸い，リーはローキック攻撃以外のリーチが短いので，完全に間合いの外から霞み斬りを使っていこう。

接近戦でまともにやり合う場合は，立ち強パンチやしゃがみ弱パンチをうまく使うこと。ローキックや立ち強キックは，鉄の爪攻撃にやられやすい。

鉄の爪攻撃or真空空転爪を止める場合は，しゃがみ強キックが簡単だ。二つの技の飛んでくる速度がちがうことを考慮して，タイミングよく当てよう。

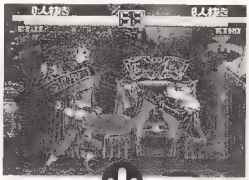
VS キング

キングの立ち強キックの間合いを把握しておこう。うかつにローキック攻撃や立ち強キックで接近すると，デバナをくじかれてしまうぞ。

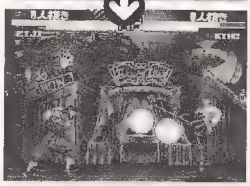
キングのスライディングは返しにくいので，一度ガードしてから反撃。接近戦では，キャンセル・ベノムストライクを使ってくることが多いが，流影陣をだしておけば，簡単に跳ね返すことができる。

▲影二のジャンプ強キックも，無敵時間のあるキングの立ち強パンチにはかなわない

ダブルストライクは超必殺技なのだが，なんと流影陣で2発とも消してしまえる。正面から立ち向かおう。



◀ダブルストライクは流影陣で簡単に……



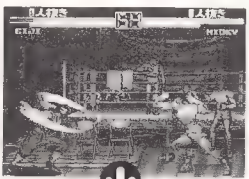
◀ほら，このとおり。もう恐くないね

VS ミッキー・ロジャース

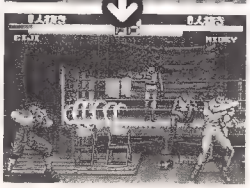
ミッキーのバーニング&ローリングアッパーをいかに克服するかが課題となる。バーニングアッパーは流影陣で返せるが，ローリングアッパーは少し面倒だ。相手がわずかなスキをみせたら，ダッシュで近づき，ローリングアッパーを撃つ前にローキック攻撃を入れてしまえ。

一度近づいたら，霞み斬りや基本技を駆使して攻めつづけよう。近寄りすぎるとつかみボディブローのエジキになってしまうので，常に小枝をだすように努めたい。

プラネットゲイルはうっかり流影陣で返すと，2発目を食らってしまうぞ。



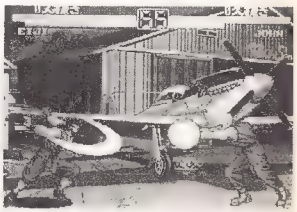
◀こいつを流影陣で返してやろうとすると……



◀2発目に当たってしまうので注意

VS ジョン・クローリー

とにかく接近して，基本技と霞み斬りで押すのがいいだろう。立ち強キックを使うときは，しゃがみ強キックで返されないほど近い間合いで使う。フライングアタックやスパイラルレッグボマーは，つねに立ち弱キックで牽制して，メガスマッシャーは流影陣で返す。もちろん，気力の量が少ないと消すことができないので注意。



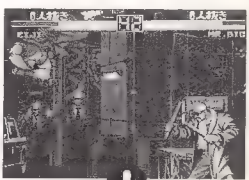
▲メガスマッシャーは流影陣で消せる

VS Mr.ビッグ

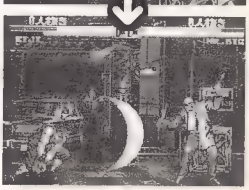
立ち強キックやローキック攻撃は，足元をグランドブラスターで狙われないような間合いで使っていく。また，ビッグのクロスダイビングやドラムショットは，立ち弱パンチor流影陣で予防しよう。

下手に中間距離で闘っていると，跳び込みが返しづらいので，いっそのこと至近距離で闘うのもいいだろう。

奇襲として，バックジャンプから斬鉄波を使うと，後追いしてきた相手にヒットさせられる。気力は常に確保しておきたい。



◀接近戦から突然バックジャンプで離脱して



◀追いかけてきたビッグを斬鉄波で逆襲だ

対戦攻略 Temjin

テムジン

基本戦略　何でもアリの万能型ファイター出陣ダス

攻守兼備のあなどれないヤツ

その外見からは予測もつかないが，自在に変化する攻め，堅牢な守り，恐怖の投げ，すべてを合わせ持った欠点の少ないキャラ，それがテムジンだ。

テムジンの戦闘は，弱攻撃の速さを利用して，相手を押していくことからはじまる。主軸となるのは，前進しながら相手を抑え込める立ち弱キックだ。相手が反撃してきたら，蒙古気弾壁も使おう。蒙古気弾壁は，自分の前面を完全にカバーするだけでなく，攻撃が何かに当たるまでは判定があるので，相手を長く拘束できる。テムジンの日の前にくるジャンプ攻撃をすべて返すこともできるぞ。相手が真上にくるようなら，アッパー攻撃を使おう。

気力がなくても使え，ガードされても反撃を受けにくい蒙古竜巻撃での奇襲や，レバー入力方向に移動できる立ち強キックも活用して，つねに間合いを流動的に保っていくこと。

接近戦では，立ち弱キック以外にもしゃがみ弱パンチやしゃがみ強パンチで足元を攻め，蒙古気弾壁でケズったり蒙古竜巻撃で奇襲をかけたりしよう。相手のガードが固くなったら，立ち弱キックや立ち弱パンチからの蒙古雷撃弾で一気に大ダメージを与えるのだ。

◀アッパー攻撃は，真上に対して非常に強い

特殊な技の使いかたを知る

遠距離立ち強パンチは低く跳んでから攻撃する技なので，攻撃までのスキは大きい。しかし攻撃後のスキはまったくないので，さまざまな技につなげることができる。倒れている相手の起き上がりに重ねるのがいいだろう。

立ち強キックは，レバー入力方向に（ニュートラルは前方）ステップを踏んで移動したのち，前に蹴りをだす。前方に関しては，相手から攻撃を受けないときに接近手段として使えばいいが，後方は特別な使いかたが存在する。それには移動する距離，蹴りがでるタイミングを把握しておく必要があるのだが，強力な突進技を止めたり，対空としても利用可能な技なのだ。

超必殺技の蒙古蒙烈破砕弾は，単体で使っても弱パンチ連打などで返されてしまう。この技の能力は，ほかの技とコンビネーションを組んだときに真価が発揮されるのだ。狙い目はいくつかあるが，一番効果的なのは，ラッシュ中の決めに使うこと。気力が満タンなら，蒙古気弾壁や蒙古竜巻撃を一発だして威嚇したうえで使うのも効果的。もしガードされても蒙古雷撃弾やウーラに持ち込むことができるぞ。

隠し必殺技の蒙古天武人乱舞は，投げの直後や，しゃがみ強キックなどで相手を転ばしたときが狙い目だ。

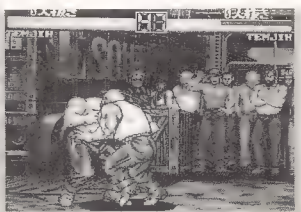
蒙古気弾壁と蒙古竜巻撃

使うときはひんぱんに使う蒙古気弾壁だが，そのコマンド↓↘→は，うしろから入力してしまうと，←↙↓↘→のほうが優先されて蒙古竜巻撃が暴発してしまう。これが対戦で意外にネックとなるのだ。蒙古気弾壁をだす際には，↘→と入力するような感じでレバーを入れるといいだろう。

いいのか？

対CPU攻略の中で，ジャンプ強キック→ウーラの投げハメ技が掲載されているが，じつは対戦でも使えてしまうのだ。しかも非常に強力。なにしろウーラは，相手が硬直しているときでも投げられる唯一の通常投げ技だからだ。完璧にハマると，抜けだすにはジャンプ強キックを食らうしかない（吹き飛んでダウンするので，脱出できる）。

テムジンの各キャラ攻略では，これに頼らない闘いかたを載せておく。その気になればいつでも使えるのだから。



▲完璧にキマると抜けだすのは至難のワザ。実際，これだけで勝ててしまう

有効な技 戦況に即した攻撃を選択するのダス

しゃがみ弱パンチ

手刀の先をギリギリ相手に当てて動きを封じたり，突進技をでぎわで止めたりするのに使う。接近戦時は，コンビネーションでしゃがみ強パンチへとつなぐといい。ある程度間合いが離れても突進技を止めたり，飛び道具を打ち消すのに役立つ。

しゃがみ強パンチ

攻守両方に使える攻撃。相手の足払いをかわしたあと，そのもどりぎわにぶち込んだり，その逆に，先手をうって攻撃を当てにいくといった使いかたをするのだ。キャンセルをかけて，蒙古気弾壁などの必殺技につなぐこともできる。

立ち弱キック

前進する立ち強パンチ，立ち強キックをのぞくと，最長のリーチを持つこの蹴りは，コンビネーションで使うだけでなく，前進しながら足先を当て，相手の攻撃を封じながら押していくことも可能。蒙古雷撃弾や大車輪投げにつなぐことができる。

立ち強キック

前方に高速移動して蹴りをだすので，中間距離からいきなり間合いに踏み込んでいける。コンビネーションにも組み込んでいきたい。また，レバーをうしろに入れていた場合は後退して蹴りをだすので，相手の突進技や跳び込みを止めたりするのに使おう。

蒙古気弾壁

相手の目の前にいきなりだして動きを封じたり，相手の伸ばした手足に当てたりするのが基本。そのほかにも，対空として使ったり，キャンセルでケズったり連続技を決めたりなど，使用方法は多彩。ただし，超必殺技の飛び道具や特定の必殺技は抜けてくる。

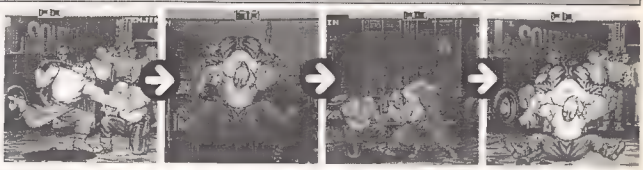
蒙古雷撃弾

最高の攻撃力を持つ必殺技。遠距離立ち強パンチや立ち弱キック，ジャンプ攻撃からの連係が強力だ。ただし，コマンド入力に失敗すると蒙古連撃拳がでてしまう。失敗したときのリスクが気になるなら，攻撃力は低くなるが蒙古大車輪投げを使ってもいいだろう。

必殺技コンビネーション

近距離立ち強パンチ → 蒙古雷撃弾 → 蒙古蒙烈破砕弾 → 蒙古雷撃弾

ガードを固めている相手を突き崩すには，テムジン必殺のコンビネーション，蒙古蒙烈破砕弾→蒙古雷撃弾が強力。また，蒙古雷撃弾から蒙古蒙烈破砕弾もリザーブでつなぐことができるので，ここまで発展は可能だ。ほかには，蒙古竜巻撃や蒙古気弾壁を「見せ技」で使ってから狙うのも効果的。



基本技コンビネーション

しゃがみ弱キック → 立ち弱キック → 立ち強キック → しゃがみ強パンチ

ラッシュをかけるときに重要な技である立ち強キックも，あからさまな使いかたをしたら迎撃されてしまう。小技と大技をランダムに（適当に？）使いわけ，立ち強キックのスキをカバーするのだ。その中で，蒙古気弾壁や蒙古竜巻撃といった必殺技も混ぜていくとなおいい。

難 連続3段 攻撃値 56

ジャンプ強キック → しゃがみ弱パンチ → 蒙古気弾壁

最初のジャンプ強キックは，ジャンプ強パンチで代用可。どちらにしても打点は目一杯低くしよう。こちらの気力が緑まである状態で，画面端で相手が気絶しているなら，ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→蒙古気弾壁で，気絶→気絶が可能だ。実戦では，ほぼすべての必殺技へと連続でつながる遠距離立ち強パンチをうまくヒットさせたい。ジャンプ攻撃からは，しゃがみ弱キック→立ち弱キックの連続技もグー。

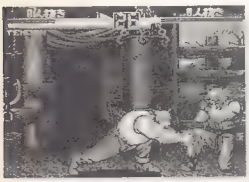
蒙古気弾壁をうまく使っていくダス

VS リョウ・サカザキ

リョウ，というか極限流の基本である虎煌拳と飛燕疾風脚は，中間距離なら立ち弱パンチの連射で止められる。あるいは後方入力立ち強キックで間合いを離しつつ消そう。とにかく，この距離でネバって気力を使い切らせておくと，必殺技が弱体化して受ける圧力（プレッシャー）が減り，攻めやすくなるぞ。相手が気力回復をはかるようなら，妨害のためにも攻め込んでいこう。

接近戦での戦法は基本パターンどおり。しゃがみ弱or強パンチでリョウのしゃがみ強キックを抑えておき，立ち弱キックを前進しながら当てて，画面端へと追いつめていくのだ。

ちなみに，対空に蒙古気弾壁を使っておくと，そのまま空中虎煌拳封じにもなる。気力に余裕があるなら使ってみてもいいだろう。



◀リョウの気力がカラだとかなり攻めやすいぞ

VS ロバート・ガルシア

ロバートのしゃがみ強キックは，リーチは長いがでるまでが遅い。また，蹴るときに体を前にだすので，攻撃の外から立ち弱キックやしゃがみ弱パンチを当てたり，攻撃のもどりぎわをしゃがみ強パンチで追撃することも可能。この有利な間合いをうまく確保しよう。

ただし，ロバートは中間距離からいきなりスライディングをしてくる場合があるので，接近するときはしゃがみ弱パンチでの威嚇（いかく）も混ぜておこう。

対空技にはできるだけ蒙古気弾壁を使っておきたい。飛燕龍神脚がきても阻止できるぞ。

VS ユリ・サカザキ

ユリのしゃがみ強キックに対する威嚇は蒙古気弾壁が確実だ。しゃがみ強キックを空振らせて，そこにしゃがみ強パンチを当てにいくのも有効だが，砕破や雷煌拳と併用されるとガードがうまくいかなくなる。また，この二つの必殺技は，立ち強キックの天敵でもある。うかつに使えないぞ。

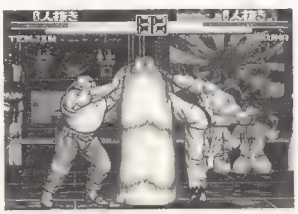
百裂ビンタは，技のでぎわなら威嚇の攻撃でツブせるし，それが届かない中間距離あたりでも，後方入力立ち強キックで返せる。どうせ体力はケズられないので，攻撃をひかえてガードに重点をおいてもいい。

▲地味な守りから攻めに転じるのは，イニシアチブをとってからにしよう

VS タクマ・サカザキ

迎撃のムズかしい翔乱脚がネックだ。後方入力立ち強キックでの迎撃もキツいので，つねにレバーをしゃがみ防御方向に入れながら少しずつ攻めよう。

しゃがみ弱パンチを連射しない程度に当て，たまに立ち弱キックやしゃがみ強パンチを使う。これくらいの間合いなら翔乱脚をでぎわで止めることもできるぞ。しかし，それくらい接近していると，今度は虎煌拳を立ち弱パンチで消すのが困難だ。少し離れれば消すのはムズかしくないが，そうすると再び翔乱脚の圧力がキツくなる。この際虎煌拳の打ち消しは半分あきらめて，攻撃を地道に当てていくべし。



▲タクマの蹴りやパンチは食らい判定がついてないので，蒙古気弾壁が通用しない

VS 如月影二

気力が緑の状態の霞み斬りに有効な手段はないが，ローキックに対しては，影二の食らい判定が前にくるぶん，遠い間合いから威嚇のしゃがみ弱パンチや立ち弱キックを当てることができる。ただし，連発は霞み斬りや強キックの2段蹴りのマトにされてしまう。一発一発を的確に，地道に当ててプレッシャーを与えていくのだ。

2段蹴りに対しては，影二の横に置くような感じで蒙古気弾壁をだし，その動きを止めてやろう。そうすれば，2段蹴りをださずに霞み斬りなどを狙ってきたときも気弾壁がヒットしてくれる。

◀一に忍耐，二に忍耐。忍びの攻撃に耐えるのだ

VS テムジン

基本どおりの攻撃がそのまま相手にとってイヤな攻撃だ。蒙古気弾壁の使いどころが重要になるが，ヘタに気力回復をはかっていると，いきなり蒙古竜巻撃や立ち強キックを食らうので，スキを見ては少しずつ回復させよう。

VS ジャック・ターナー

足元へ攻撃する基本技は，立ち弱キックでスカされたり返されたりしてしまうので，相手がしゃがみキック攻撃

をしてこないかぎり使わなくていい。ここは有効な立ち技，立ち弱キックと立ち強キックを使うのだ。蒙古気弾壁は，ジャックが追ってくる場合のみ使うようにしておこう。

ジャックのジャンプ弱キックが上からきたら，ガードしてもブレインショックバットへもっていかれる。アッパーや蒙古気弾壁で確実に撃墜したい。こちらの跳び込みは，超（スーパー）ドロップキックを打たれないようスキを突いて，強キックでいこう。

▲ジャックが立ち弱キックをだしていると，足元への攻撃が完全に空振ってしまう

VS リー・パイロン

テムジンの立ち弱キックが届くか届かないかの間合いで，立ち弱パンチ，立ち弱キック，しゃがみ弱パンチを中心に闘う。この間合いでは，リーからの攻撃も激しいのだが，リーの遠距離立ち強キックや遠距離ローキック，それと華中鷹爪激までツブせる蒙古気弾壁をうまく使いたい。ただし，気力を回復する機会があまりないため，多用はできないぞ。

なお，立ち強キックを多用していると，百裂拳につかまる場合がある。

VS キング

VSタクマや影二同様，なかなか攻めようのない相手だ。やはりしゃがみ弱パンチを基本に，立ち弱キックとしゃがみ強パンチを混ぜていくことになる。しゃがみ強パンチは，キングが遠距離立ち強キックをだす瞬間の，一歩踏みだす足に当てるつもりで使うといい。

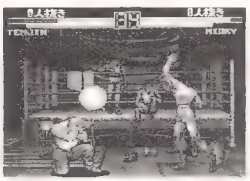
蒙古気弾壁は，キングのスライディング，遠距離立ち強キック&パンチ，トルネードキックによる奇襲など，さまざまな技を止めることができるが，超必殺技のダブルストライクと気力切れが恐い。多用はしないように。

▲意外に伸びてくる，遠距離立ち強パンチと遠距離立ち強キックがライバルだ

VS ミッキー・ロジャース

バーニングアッパーとローリングアッパーは，蒙古気弾壁や立ち弱パンチ&しゃがみ弱キックで消せるが，いきなり超必殺技のプラネットゲイルを撃たれた場合，とっさに判別できず食らってしまう可能性が高い。この際，接近戦に持ち込んで，飛び道具をだすこと自体を封じよう。おもにしゃがみ弱パンチか立ち弱キック，蒙古気弾壁でミッキーの攻撃を止めながら，とにかく攻めていくのだ。

なお，遠距離から飛び道具を撃ちまくってくるなら，とりあえず回避，打ち消しながら待つ。ミッキーが気力を使いきったら，一気に攻めればいい。



◀飛び道具の圧力が思ったよりキツい

VS ジョン・クローリー

空中からの3種の攻撃，フライングアタック，スパイラルレッグボマー，ジャンプ強キックのスピンキック，それと飛び道具のメガスマッシュに対応するために，普段は画面がズームアウトする程度の距離をあけておこう。

この距離なら，メガスマッシュは立ち弱パンチや垂直ジャンプで，3種の攻撃はすべて垂直ジャンプ強キックか，後方入力の立ち強キックで迎撃できる。気力回復の余裕がほしいなら，アッパー攻撃での迎撃も狙ってみたい。

超必殺技のメガスマッシャーを使ってくるなら，温存しておいた気力を蒙古蒙烈破砕弾に使おう。破砕弾でメガスマッシャーを消して接近できるので，蒙古雷撃弾やウーラでつかまえられるぞ。ちなみに，隠し必殺技のアトミックスマッシュは，後方ジャンプから三角跳びで回避できる。

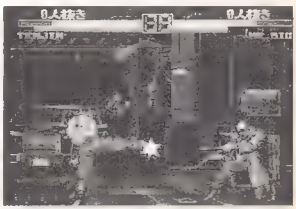
◀このくらいの間合いを確保しつつ闘おう

VS Mr.ビッグ

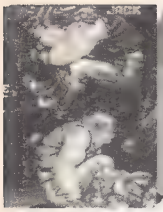
画面がズームアウトしているくらいの距離では，ビッグの棒の先やクロスダイビングを立ちorしゃがみ弱パンチで止めていこう。それより近距離では，かわりに立ち弱キックを使う。

蒙古気弾壁はビッグの棒の先にもヒットするのでつい多用がちになるが，グランドブラスターまで蒙古気弾壁で消すと，攻撃判定の消えた気弾壁をとおり抜けてクロスダイビングが跳んでくる場合がある。気力を回復する余裕も少ないので，グランドブラスターはしゃがみ弱キックで消そう。

ドラムショットはガードさえすれば，ウーラや蒙古雷撃弾などで逆襲できるので，普段からガード方向への入力はしておきたい。



▲ガード方向にレバーを入れつつ，棒の先にチクチクと攻撃を当てていくべし



対戦攻略

Jack Terner

ジャック・ターナー

基本攻略　見かけによらず，小技が強いぞ!!

攻撃判定と食らい判定を知りつくせ

ジャックの戦法は，とにかく近めの間合いを保ち，相手が攻撃したところにカウンターを当てること。ジャックの基本技はスピードが遅いかわりに食らい判定が小さいため，技同士のぶつかりあいになると，大半は打ち勝ってしまうのだ。そのなかでも弱キックが，立ち・しゃがみ・ジャンプというすべての状況で使えるぞ。

また，人間心理という観点でジャックの戦法を確立するなら，相手に「反撃できると思わせる」こと。動きが遅いという欠点を逆に利用するわけだ。遠距離ローキックやカス極ナックルパートを当て，相手が反撃しそうなところへ，しゃがみ弱パンチや立ち弱キックといった食らい判定が少ない基本技を仕掛けるのが有効だ。

◀遠距離からは超ドロップキックが有効

気力はどこで消費すべきか

気力という点から見た場合，ジャックの戦法は二つに分類される。一つは，気力を使いまくり，カス極ナックルパートを中心とした必殺技や基本技の連係を多用する方法。もう一つは，気力を温存して，基本技だけで攻めていき，隠し必殺技で逆転をはかる方法。この使いわけが大事だ。

もっとも，相手によっては必殺技を使っても意味がないため，必然的に隠し必殺技狙いになる（気力が余ってしまう）ことが多い。ただ，隠し必殺技で逆転を狙うときに注意したいのが，この戦法は「自分の体力が1/4以下」が条件となるので，リスクが大きいこと。また，たった1回の挑発で隠し必殺技が使用できなくなるため，安定した勝利を得ることはキツいぞ。

そこで，体力に余裕があるときは，右ページの必殺技コンビネーションを使おう。気力満タンのブレインショックバットならダメージが大きいので，（気力がないと約1/4になってしまうが）一発逆転も可能だぞ。

隠し必殺技はどうやって使う？

基本技が当たりさえ（ガードの有無に関係なし）すれば，そのキャンセルで相手を投げられる隠し必殺技。その連係に有効な基本技は以下の3種類。

①立ち弱パンチ

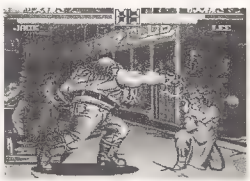
……リーチが長いので，慣れれば一番重宝する。ただ，②や③にくらべ，攻撃するスピードが速いため，コマンドの受付時間が短くなってしまう。何度も練習しよう。

②立ち強キック

……リーチが長く，攻撃力も高いため，起き上がりに重ねると強い。

③しゃがみ強キック

……①や②だと，相手によっては攻撃が空振るが，こちらは全キャラに有効なのが特徴。ヒットした相手が転ぶ攻撃なので，ガードさせてから投げる。

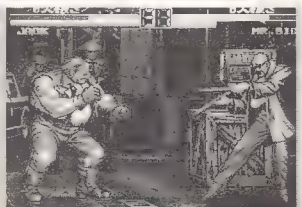


◀①さえマスターすれば，勝率が大きく変化するぞ

ジャックのためにある奥義「Cボタン攻撃」とは!?

Cボタンを離したときに基本技がでることは，「操作方法（→8ページ）」で説明ずみ。そこで，試合が開始したら，すぐにBボタンを押し，弱キックはCボタン，強キックはBボタンというようにボタン操作を分担するのだ。

わざわざCボタンを使うのは，いつでも投げる体勢をつくるため。相手のダッシュ→投げを投げ返したり，伸ばした手足を当て身投げするのに効果を発揮する。弱キックだけでも十分に闘えるジャックならではの戦法だ。



▲当て身投げを意図的に行なうのは不可能だが，ユリやテムジン，ビッグ戦などはCボタン攻撃を使うといいだろう

有効な技 攻撃力がすべてと思うなかれ

ヘルダイビング

絶大な威力と実用性を持つ隠し必殺技。コマンド手順が「➡（前方）」からなので，歩きながら仕掛けられるのが魅力。有効範囲外でコマンドを入力すると，ボンバーダンスに化けてしまい，ほぼ確実に反撃を食らうので，それだけは避けよう。

立ち弱パンチ

ジャックの基本技で，もっともリーチとスピードがある攻撃。腕の部分は食らい判定がなく，ユリの砕破やリーの百裂拳に外側からパンチを当てることも可能だ。Aボタンを押すタイミングは，ズームアウト画面がズームインした直後を目安にするといいだろう。

立ち弱キック

キックをだすときに軸足が後方へズレるため，相手の足払いを回避しつつ攻撃することができる。足には食らい判定がなく，相手のしゃがみパンチやキック，突進技を一方的に反撃することも可能だ。欠点は仕掛けたあとのスキが大きいことだろう。

ジャンプ弱キック

ほかのジャンプ攻撃にくらべ，当てたあとのスキが少ない。足先を当てるように攻めていくのが理想だろう。前方ジャンプ直後に仕掛ければ，対空技としても使えるし，左ページに記した「Cボタン攻撃」を使えば，空中投げに移行することも可能だ。

遠距離ローキック

最初に身体を後方へ反らすため，相手の攻撃を回避しつつ反撃することが可能なのだ。小技の連打や足元への攻撃に弱いが，ガードされても反撃の恐れがなく，攻撃力も高いので，相手のスキを突いて確実にキメていきたい。なぜか対空技にもなる。

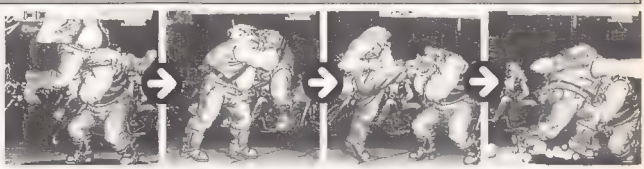
極ナックルパート

気力があるときは，前後のスキが大きいため，相手の起き上がりに重ねてケズったほうが無難。しかし，気力が赤くなると使い道が一変。攻撃力は半分になるが，前後のスキがかなり減るのだ。基本技の牽制やキャンセルを混ぜ，バンバン仕掛けるといいだろう。

必殺技コンビネーション

ジャンプ弱キック ➡ ブレインショックバット ➡ 立ち強キック ➡ 極ナックルパート

しゃがみ強キックや投げ技で転ばせたあと，ジャンプ弱キックを深めに重ねれば，つぎのブレインショックバットが固め投げになる。それ以降の連係は，状況に応じて組み合わせを変える。ここで紹介したのは気力が赤くなったときに有効なものだ。



基本技コンビネーション

しゃがみ弱パンチ ➡ しゃがみ強キック ➡ 立ち弱キック ➡ 遠距離ローキック

しゃがみ弱パンチは，相手を追いつめたときに有効だ。それ以降の攻撃は，相手が何かしらの行動をとったときにヒットする。問題は，最後のローキックが相手の弱攻撃に落とされる可能性が高いこと。相手キャラによっては，立ち弱パンチや立ち強キックに置き換えるか，使用そのものをひかえたほうがいい。

易 連続3段

攻撃値 36

近距離立ち強パンチ ➡ ボンバーダンス(1発目) ➡ ボンバーダンス(2発目)

さて，この連続技で問題なのが，3段決めたあと。強パンチからボンバーダンスが2発入ったあとは，3発目がガードされ，4発目がスキだらけ。相手に余裕を見せられる度量の持ち主（モノ好き）は使ってみよう。実戦では，背の高いキャラ相手なら，近距離立ち強キック→超ドロップキック，体力ゲージが点滅しはじめたら基本技からのキャンセル・ヘルダイビングを使うといいだろう。

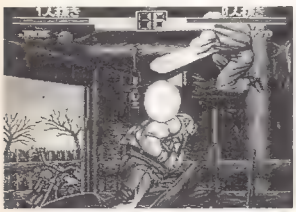
相手を追い詰め，つねに自分の間合いで闘おう

VS リョウ・サカザキ

スタート直後のような遠めの間合いでは，虎煌拳や飛燕疾風脚に有効な立ち弱キックやしゃがみ弱パンチを使って前進しよう。

接近戦になると怖いのが暫烈拳だ。対処法としては，あからさまな突進は避けること（もしくは暫烈拳の射程外で急停止する）。目の前で空振りしてくれた場合は，前方ジャンプ弱キックで反撃するか，ガードして相手の硬直中に投げ技→ジャンプ弱キック→ブレインショックバットの連係にもっていきたい。

空中虎煌拳は，早めに対空技のしゃがみ強パンチを使えば，かなりの確率で消せるが，横方向の空中虎煌拳はコマンド入力に失敗しやすいから……と踏んで，前方ジャンプ弱キックで攻めるほうがラクかも。

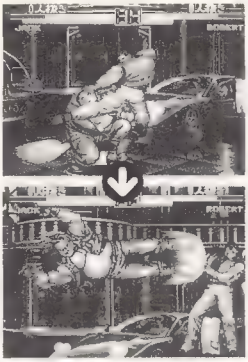


▲しゃがみ強パンチは，リョウの跳び込みや空中虎煌拳に有効だ

VS ロバート・ガルシア

ロバートの飛燕疾風脚だけは，ガード直後の超ドロップキック（気力が緑のときのみ）が確実に命中する。同様に飛燕龍神脚も超ドロップキックで反撃できるぞ。ただし，飛燕龍神脚が足元に当たった場合は，反撃が間に合わない。

ロバートのしゃがみ強キックやスライディングは，立ち弱キックで対処すれば，悪くても相打ちですむ。こちらの突進技に立ち強パンチで牽制してくるなら，それよりもリーチの長い立ち弱パンチで反撃しよう。

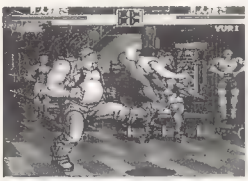


◀コマンド入力のタイミングさえ合ってれば……

◀このように反撃できる。確実にキメよう

VS ユリ・サカザキ

立ち弱キックを使えば，ユリのしゃがみ強キックを一方的にツブせるのが強み。しかし，ユリの立ち強キックには負けるので，立ち弱パンチやしゃがみ強キックを牽制に使おう。こちらからの跳び込みは，砕破や百烈ビンタで返されるため，地上戦に専念したい。なお，しゃがんでいるユリには，立ち弱パンチや立ち強キックが当たらないので注意しよう。



◀立ち弱キックを乱発するとヒップアタックが

VS タクマ・サカザキ

最大の注意点は，ジャックの得意とする立ち弱キックやしゃがみ弱&強キックが，タクマのしゃがみ強キックにあっさりと負けることだ。さらに，ジャンプ攻撃も立ち強キックに落とされるため，攻撃方法が立ち弱パンチと立ち強キックの二つに限定される。

気をつけたいのが翔乱脚で，ユリの百烈ビンタとは比較にならないほど範囲が広い。垂直ジャンプ弱キックで返すこともできるが，やみくもにジャンプすると，虎煌拳や飛燕疾風脚で迎撃される。また，スキの大きいジャックは，飛燕疾風脚or翔乱脚→翔乱脚（暫烈拳）という連係に引っかかりやすい。カス翔乱脚（立ち強キック）は立ち弱パンチや遠距離ローキックで返せるので，タクマの気力がなくなるまで無理をしないように。

VS 如月影二

影二がしゃがんでしまうと，立ち弱パンチと立ち強キックが当たらなくなってしまう。それだけで，かなりの苦戦を強いられるのだ。

霞み斬りは攻撃がでる前なら立ち弱パンチでツブせるが，牽制や対空技として使われると，対処のしようがない。また，霞み斬りをガードしたからといってヘタに間合いを詰めると，ふたたび霞み斬りで押し返される。

ここは相手の気力が黄色になるまで耐え，霞み斬りのリーチが短くなったら接近しよう。立ち弱キックとしゃがみ弱パンチで牽制し，しゃがみ強キックを当てるのだ。ちなみに，流影陣には立ち強キックがヒットする。

▲あの立ち強キックが影二に当たらないなんて……どうする!?

VS テムジン

蒙古蒙烈破砕弾はしゃがみ弱キックで迎撃できる。しかし，しゃがみ弱キックだけを使っていると，蒙古竜巻撃にあっさり負ける。蒙古竜巻撃にはし

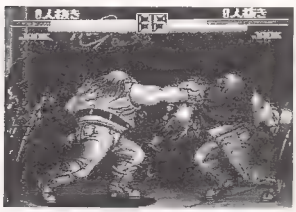
ゃがみ弱パンチが有効なので，全体的にはしゃがんで相手の様子をうかがう闘いかたが望ましい。ただし，立ち強パンチからの必殺技投げを防ぐためにも，立ち弱&強キックを適度に混ぜておくといいだろう。

言うまでもないが，ジャンプ強キック→ウーラには反撃方法がない。運よく投げ返せたら，前ページの必殺技コンビネーションで攻めよう。

VS ジャック・ターナー

立ち弱パンチで相手の突進技や攻撃の空振りに反撃しよう。立ち弱&強キックは相打ち覚悟になるが使える。遠距離からの超ドロップキックとカス極ナックルパートも強い。

ジャックは起き上がるのが遅いため，重ね弱キック→ブレインショックバット→重ね弱キック……が間に合ってしまう。さらに，しゃがみガードできない超ドロップキックを重ねられる場合もあるので，二者択一の賭けとなる。まあ，レバー後方（ガード方向）＋Cボタン連打を使えば，かなりの確率で投げ返せるのだが。



▲接近戦になると，立ち弱パンチの応酬となる。まさに，ボクシングだ

VS リー・パイロン

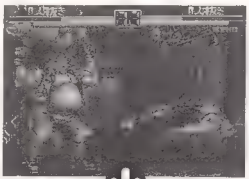
こちらからの跳び込みは立ち弱キックで返されるため，基本的に地上戦となる。そうなると，リーの立ち強キックにどう対処するかがポイント。ムヤミに突っ込まず，しゃがみ弱パンチを中心に，立ち弱キック，立ち強キックが当たるか当たらないかの間合いで仕掛けて，リーが攻撃してきたところへ当たるようにする。華中飛猿爪もしゃがみ弱パンチで対処しよう。

華中鷹爪激と真空空転爪をガードしたときは，確実に超ドロップキックで反撃すべし。鉄の爪攻撃をガードしたときは，ブレインショックバットを狙うよりも，ガード中にCボタンを連打して投げたほうがいい。

VS キング

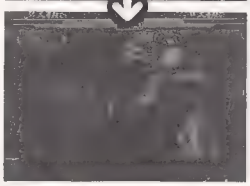
トラップショットと立ち強キックが対地・対空に強いため，なかなか攻め込めない。ベノムストライクやしゃがみ強キックをツブせる立ち弱キックを中心に，しゃがみ弱パンチor立ち強キックで押していこう。奇襲として遠距離ローキックも有効だ。なお，サプライズローズは早めの垂直ジャンプ弱&強キックで返せる。

また，ブレインショックバットでつかんだあと，レバーを↗（前方ジャンプ）に入れておくと，写真のような現象が起きるのでお試しあれ。



◀この段階で，レバーを上に入れておく

◀起き上がりにトラップショットをだされても



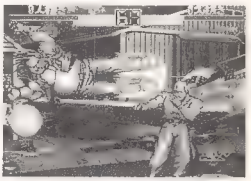
◀かわせるうえに，ジャンプ弱キックも命中する

VS ミッキー・ロジャース

とにかく，ミッキーの気力を回復させないこと。極ナックルパート（カスが望ましい）やしゃがみ弱パンチを中心に攻め，回復のヒマを与えないようにしよう。接近戦になれば，超ドロップキックも使えるので，ひたすら押しまる。ちなみに，バーニングアッパーはしゃがみ弱パンチ，ローリングアッパーはしゃがみ弱キックで消せるが，ミッキーの気力が少なくなるまでは防御に徹したほうがいい。

VS ジョン・クローリー

間合いが広がっていると，メガスマッシュを連発してくるので，立ち弱キックで確実に消していこう。ジャンプ弱キックは，スパイラルレッグボマーやフライングアタックを空中で落とすので，少し多めに使おう。ただし，メガスマッシュやアッパー攻撃を食らわないように。メガスマッシャーとアトミックスマッシュは素直にガードしたほうが無難だろう。



◀こうやって反撃することも可能だが……

VS Mr.ビッグ

とにかく小技で押しまくる。そこで怖いのはグランドプラスターだが，間合いを広げ，垂直ジャンプ（＋弱キック）でよけていれば，比較的ラクに対処できる。弾を消したければ，しゃがみ弱キックを使おう。スピニングランサーはガード直後のしゃがみ強キックで返せるぞ。

ビッグの気力が赤くなったら，前方ジャンプ弱キックで近づき，立ち弱キックを中心に攻める。立ち弱キックは，ビッグの基本技だけでなく，ドラムショットやクロスダイビングといった突進技も防いでくれるのだ。さらに，前述の「Cボタン攻撃」を使えば，ダッシュ投げを返したり，当て身投げをすることも可能だ。投げたあとは，前方ジャンプ弱キック→ブレインショックバットで追加ダメージを与えよう。

対戦攻略

Lee Pai Long

リー・パイロン

基本戦略　的確な攻撃＋ドトウの攻めがポイントぢゃ

攻撃は最大の防御

67才の老人にして中国拳法の達人・リー・パイロンは，その小柄な体格ゆえの俊敏さと自在に変化する技の数々を活かした，接近戦闘を身上とする。

基本は，相手の攻撃が届くか届かないかの間合いを前後移動しながらの威嚇攻撃。しゃがみ弱パンチと立ち弱キックの先端で相手の攻撃をツブしつつ，ひるんだところをリーチの長い遠距離ローキックで突くのだ。

リーをつき離そうと相手がしゃがみ強キックをだしてくるなら，その間合いの外から，覆いかぶさるように蹴りをだす遠距離立ち強キックで，頭上から蹴ってやろう。

リーのダッシュは地面を転がるので，食らい判定が低くなり，相手の立ち攻撃や飛び道具などの下をくぐって接近できる。これを活用しない手はない。いきなり間合いをつめて，近距離ローキックで転ばしたり，しゃがみ弱パンチ連打からのラッシュをかけるのだ。相手のガードが堅いなら，投げに切り替えてそれを崩してしまおう。

相手がシビレを切らして跳んだ場合，遠距離立ち強キックでの早期撃墜が強力だ。目の前に落ちてくるなら立ち弱キック，真上にくるならしゃがみ強キックやアッパー攻撃を使おう。あるいは，空中投げにいってもいい。

相手の意識を地上戦に集中させたら，いきなりのジャンプ攻撃もからめていきたい。とくに近距離から有効なジャンプ強キックは，回転しながら蹴りをだしつづけるので，めくりも自在の便利な技だ。

また，遠距離からは，下方向に強いジャンプ弱キックを使おう。ジャンプ攻撃を低い打点でヒットさせられたら，しゃがみ弱キック→華中猛腕脚or百裂拳の連続技へつなぐのも効果的だ。

▲これくらいの間合いを中心に，しゃがみ弱パンチや立ち弱パンチ，遠距離ローキックをメインに相手の動きを封じていくのだ

必殺技はここぞというときに

リーは必殺技にあまり依存しない。使うなら，ラッシュの合い間を狙って反撃してくる相手へ，カウンターをかけるように使うことになる。気力がない状態なら，ラッシュの中にコンビネーション技の華中猛腕脚を混ぜていこう。キャンセルで連続技にもなるので，攻めの幅がかなり広がる。

超必殺技の真空空転爪は，パワーに欠けるリーにとって，数少ない決定打となる技だ。足払いなどに対するカウンターや対空攻撃，連続技など，ここぞというときに使いたい。気力を残したまま体力が減り，ゲージが点滅しだしたら，隠し必殺技の華中飛猿爪を使ってもいいだろう。ガードを固めた相手に対してや，画面端に向かって相手を投げた場合が狙い目だ。

◀相手がこちらのスキを突いてきたその裏をかく

切り札は真空空転爪

華中猛腕脚を除くと，リーの必殺技はガードや回避をされると反撃を受けてしまうものしかない。それならば，一発逆転の超必殺技，真空空転爪を使うチャンスがくるまで，できるだけ気力を温存するというのも手だ。

おもな狙い目は，攻撃後に大きなスキのできる必殺技をガードしたとき。ほかにも，跳んできた相手の下を前進してくぐり，振り向きざまにレバーを半回転させることでもコマンドが完成し，攻撃できるぞ (→14ページ)。

▲つねに気力を残してプレッシャーをかける。相手がガードを固めているなら，ダッシュ投げも併用しよう。

有効な技　弱攻撃で反撃を封じ，強攻撃で不意をつくのぢゃ

しゃがみ弱パンチ

連射性とリーチを合わせ持っているほか，腕の部分に食らい判定がないので，相手の攻撃を一方的にツブすこともできる。接近戦で，その連射性能を活かして相手の動きを封じていこう。場合により，しゃがみのかわりに立ち弱パンチを使うこともある。

立ち弱キック

足先の攻撃範囲が広く，なおかつ食らい判定がうしろに引いているので，相手のほとんどの攻撃（飛び道具も含む）を止めることができる。対地・対空ともに強力な技だ。連射性能はあまりないので，間合いを調整しつつ一発一発を的確に当てていこう。

遠距離ローキック攻撃

真横に足を伸ばすこの攻撃は，リーの攻撃でもトップクラスの射程をほこる。足先だけを当てるように使い，相手の行動を封じていこう。コンビネーションの決めにも最適だ。近距離では連射がきき，なおかつ相手を転ばせられる足元への蹴りがでる。

遠距離立ち強キック

技の前後にかなりスキがあるので，反撃されない状況や間合いをつくりながら使っていこう。攻撃しながら間合いを詰めることができるだけでなく，早めにだせば非常に強力な対空技となる。また，地をはう飛び道具を回避しながら前進攻撃することもできるぞ。

華中鷹爪激

相手がガードを解いて攻撃してくるところを狙って使う。とくに，スキの大きいリーの遠距離立ち強キックを狙って相手が攻撃してくるときに効果的だ。気力が緑だとかならず相手を狙うが，黄色以下だと距離が一定になるので，相手との間合いを調整して使おう。

鉄の爪攻撃

宙を浮いて移動していくので，相手のしゃがみ強キックの上を抜けていくことができる。また，技のあとのスキも少ないので，ヒットさせたあと十分な気力回復がはかれる。ただし，ユリや影二のようにしゃがみ強キックで迎撃できるキャラもいるので注意。

必殺技コンビネーション

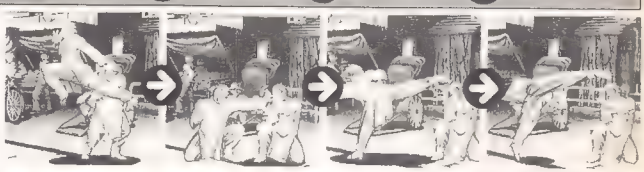
ジャンプ強キック → 華中猛腕脚 → 華中鷹爪激 → 鉄の爪攻撃

リーはめったに必殺技を使わないぶん，いきなり使うとよく引っかかる。とくに，華中鷹爪激はヒットすると相手の硬直の解けるのが一瞬遅れるので，追いかけてくる相手には鉄の爪攻撃や百裂拳をお返しできる。攻撃がヒットしたら気力回復をはかろう。

基本技コンビネーション

(ジャンプ弱キック) → しゃがみ弱パンチ×2 → 遠距離ローキック攻撃 → 遠距離立ち強キック

低い打点でジャンプ攻撃がヒットすれば，しゃがみ弱パンチまでは連続技だが，ガードされた場合の反撃を抑えるために，しゃがみ弱パンチで相手を固めておきたい。そして，かなり間合いが離れたら遠距離ローキックの足先を当てて，さらに遠距離立ち強キックでフォローしよう。



難　連続3段　攻撃値 49

ジャンプ強パンチ → しゃがみ弱キック → 百裂拳

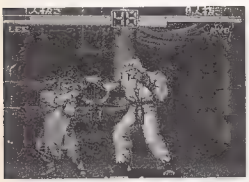
ジャンプ強パンチを当てる打点はギリギリまで低くし，しゃがみ弱キックからのコマンド入力はすばやく行なう。一連の動作をひとつのコマンドとして把握する必要があるだろう。画面中央では，ジャンプ強パンチのかわりにジャンプ弱キックを使ったほうが確実だ。実戦ではジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ×3や，近距離立ち強パンチ→真空空転爪を使う機会が多い。カス百裂拳も，使いかたしだいでは強力。

攻撃力の低さは，攻撃回数でカバーぢゃ

VS リョウ・サカザキ

しゃがみ弱パンチを主体に，基本戦法でいく。虎煌拳はしゃがみ弱パンチ連打で消そう。飛燕疾風脚は立ち弱キックで撃墜できるが，後方ジャンプ攻撃から連続技を狙ってみてもいいだろう。空中虎煌拳は，遠距離立ち強キックで蹴り落とせる。普通にジャンプ攻撃をしてきたとしても，それも撃墜できるので，一石二鳥だ。

リョウがしゃがみ強キックを多く使ってくるなら，しゃがみ弱キックで止めるか，遠距離立ち強キックを合わせよう。あとは，反撃で使ってくる暫烈拳に注意すればいい。



◀意外にリーチのある暫烈拳。さそってガードだ

VS ロバート・ガルシア

しゃがみ強キックと飛燕龍神脚，そして飛燕疾風脚がこちらの攻撃範囲の外からくるのでうっとうしい。しゃがみ強キックは，間合いを調整して遠距離立ち強キックを合わせるか，蹴りの上を鉄の爪攻撃で通過してダメージを与えよう。飛燕龍神脚は技がでていようがいまいが，遠距離立ち強キックで落とせる。飛燕疾風脚は，技のでぎわをしゃがみ弱パンチか遠距離ローキックでツブせる。それでもきた場合は，立ち弱キックで迎撃しよう。あとはVSリョウとほぼ同じだ。

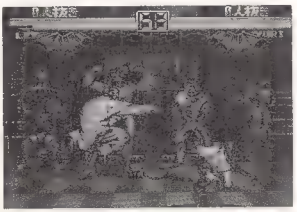
◀飛燕疾風脚には，後方ジャンプ攻撃も有効だ

VS ユリ・サカザキ

中間距離でネバるのが中心になる。最低でも，ユリの気力が尽きるまでしゃがみ弱パンチ連打を主体にネバり，百烈ビンタを使えなくしておきたい。

突然くるリーチの長いしゃがみ強キックは，間合いの外から遠距離立ち強キックをかぶせられる。遠距離ローキックは砕破にツブされるので多用できない。しかし砕破が空振れば，逆に百裂拳でつかまえることができるぞ。

なお，ユリの地上での投げは，受け身を取れば投げや連続技で逆襲できる。

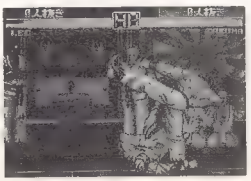


▲ユリのしゃがみ強キックの前に鉄の爪は通用しないので，使わないように

VS タクマ・サカザキ

攻撃のでるのが速い必殺技と，攻撃判定も攻撃力も大きい立ち強キックをどうさばくかがポイント。虎煌拳や翔乱脚は立ち弱キックで，飛燕疾風脚はでがけを弱パンチで止めたい。ガードさせられた場合は反撃をあきらめて，つぎの行動に対応しよう。

気力が赤くなると，タクマはカス翔乱脚を含めた遠距離立ち強キックをメインに，カス飛燕疾風脚もからめてくる。立ち強キックにはダッシュでもぐり込んでのラッシュをかけよう。



◀立ち強キックにはダッシュから攻め込もう

VS 如月影二

気力が緑の霞み斬りは遠くから届くので，守りに重点を置く。影二が気力を消耗してからが攻めどきだが，今度はリーチが長くでるのも速いローキックが恐い。攻撃を空振らせて攻め込むか，遠距離ローキックやしゃがみ弱パンチで先に攻撃を当てたい。

接近戦では，影二も素早いしゃがみ弱パンチの連打や不意のダッシュ投げ，前進してくる蹴りなど，リーとよく似た攻撃をしてくる。ペースを取られると一気に間合いを開けられてしまうが，それをさそって百裂拳や華中鷹爪激を使ってみてもいいだろう。鉄の爪攻撃と真空空転爪はしゃがみ強キックで止められてしまうのでうかつに使えない。

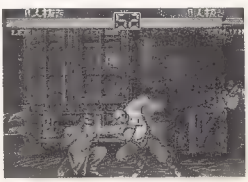
影二の気力が十分ある場合に屈伸運動をはじめたら，超必殺技の斬鉄波の可能性が高い。ジャンプする用意をするか，間合いを離そう。

◀気力がないときは華中猛脚も活用してみよう

VS テムジン

しゃがみ弱パンチ主体でいくのだが，テムジンはこちらの攻撃を投げでつかみにくる場合があるので，あまり攻撃を空振らせないように。

遠距離強キックやローキックは，蒙古気弾壁で止められてしまう。ここは，いつものように攻めるよりは，テムジ



◀蒙烈破砕弾もしゃがみ弱パンチ連打で止める

ンが気力を消費するまで守りを固めるか，蒙古気弾壁が消える瞬間にいきなりのジャンプ攻撃を仕掛けてみよう。

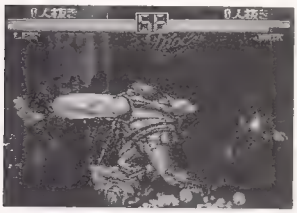
こちらの攻撃の外からいきなり踏み込んでくる立ち強キックは，間合いを離してから使ってくるので，威嚇で百裂拳をだしてみるのもいいだろう。

VS ジャック・ターナー

ジャックは攻撃力・耐久力ともにリーをはるかにしのぐ。こちらの攻撃の5発ぶんくらいが一撃でくるので，一発も食らわないくらいの気合いが必要だ。ジャックの体力ゲージが点滅しているのなら，ガードもタブー。リーの耐久力では，隠し必殺技のヘルダイビングで体力を7割くらい奪われるぞ。

ジャックの必殺技は，ダッシュで回避してからの攻めで抑え込む。基本技に対しては，攻撃に攻撃を合わせよう。

ジャンプ弱キックをガードしてしまうと直後のブレインショックバットが恐いので，立ち弱キックやアッパー攻撃で確実に落としておきたい。



▲極ナックルパートはダッシュでくぐる。ジャックの大ざっぱな攻撃はすべてツブせ

VS リー・パイロン

お互い接近戦闘しかできないので，基本どおりの闘いをすることになる。読みの鋭いほう，意外な攻撃をするほうが優位に立てるだろう。必殺技が意外に効くぞ。とくに遠距離強キックやローキックは百裂拳のマトだ。ただし，ガードされたときの真空蹴爪が恐い。

◀百裂拳をガードされると，一気に大ピンチ

VS キング

対空技が豊富なので，ジャンプ攻撃には頼れない。華中鷹爪激さえも，近距離立ち強パンチで落とされるのだ。必然的に地上戦となる。

しゃがみ攻撃を多用してくるようなら，しゃがみ弱パンチでそれをツブしていこう。ペノムストライクも，しゃがみ弱パンチで消すことができる。ただし，調子に乗っていると，近遠両方の立ち強キックや，ヘタするとダブルストライクを食らってしまうぞ。対抗手段はダッシュで攻撃をくぐり抜けての攻めだが，近距離立ち弱キックも恐いので，一撃離脱でいこう。

◀切り札の真空空転爪はスライディング狙いで

VS ミッキー・ロジャース

リーチと連射ではミッキーにかなわないが，そのパンチには食らい判定もついてくるので，そこに立ち弱キックやしゃがみ弱パンチを当てていこう。あるいは，攻撃と攻撃の間を突いて，遠距離ローキックを当てていってもいい。ただし，いきなりのプラネットゲイルには注意すること。反応できれば，思い切ってダッシュでくぐり抜けよう。そのまま接近戦に持ち込むのだ。

バーニングアッパーには立ち弱キックか華中鷹爪激，ローリングアッパーにはしゃがみ弱キックか鉄の爪攻撃で対応したい。

◀ミッキーの立ち技は，ダッシュで対応する

VS ジョン・クローリー

しゃがみ弱キックでは射程の長いしゃがみ強キックを抑えきれないので，少し遠めの間合いから，遠距離立ち強キックやローキックを使っていこう。

しゃがみ攻撃主体で闘っているとフライングアタックをよくスカすが，反応が遅れてそのあとの攻撃に対応できない場合がある。立ちガードして降りるタイミングをつかむか，ジャンプ攻撃やアッパーでの撃墜を狙っていきたい。

離れると超必殺技，隠し必殺技が恐いので，つねに間合いは詰めていこう。

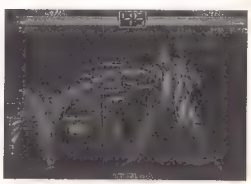
◀思い切って空中戦をいどむのも，ひとつの手だ

VS Mr.ビッグ

接近戦は，ビッグのしゃがみ弱攻撃や踏み込んで突いてくる遠距離立ち強キック，それとグランドブラスターを食らうので危険だ。少し間合いを離して，しゃがみ弱キックとしゃがみ弱パンチで威嚇しつつ，立ち弱キックを棒の先に当てていこう。強攻撃は，余裕をみて使っていくようにしたい。

グランドブラスターとクロスダイビングは，それぞれしゃがみと立ちの弱キックで止めるか，遠距離立ち強キックでかわすことができる。あるいは，読みで鉄の爪攻撃や百裂拳を狙ってみるのも一興だ。

ドラムショットも立ち弱キックで止められるが，ガードすれば接近しての近距離立ち強パンチ→真空空転爪が決められるぞ。



◀立ち&しゃがみ弱キックを最大限に活用しよう

対戦攻略 King

キング

基本戦略　気力の量にしばられない多彩な戦法がウリ

気力があるときは飛び道具主体で

どのキャラにも「遠距離で闘おう」とか「気力を保つこと」など，得意な状況や間合いがある。でも，キングはどんな状況でもどんな間合いでも自分のペースで闘える万能キャラだ。

まずは近距離戦。飛び道具を持っているキャラのセオリーどおり，リーチが長い基本技にキャンセルをかけてベノムストライクを撃っていく。基本技は遠距離立ち強キック＆立ち強パンチとしゃがみ強キックを併用して，相手のガードを上下に散らすといい。

中～遠距離では，ベノムストライクやダブルストライクで押していこう。どちらもモーションや弾のスピードが速いので，ほかの飛び道具に撃ち負けることは少ないし，相手の技のすきに当てることもできる。こらえきれずに跳んできたら，トラップショットや立ち強パンチで迎撃してやろう。

気力を使いきってしまったとしても，チャンスがないならば無理に回復することはない。キングには「気力がないときなりの闘いかた」があるからだ。

気力がなくなったらカス・トラップショット

カス・トラップショットとは，気力ゲージが赤いときにトラップショットのコマンドを入力するとだせる技だ。グラフィックは遠距離立ち強キックと同じだが，能力は大きく異なる。

第一に「どんな間合いでもだせる」こと。技をだすときは必殺技コマンドを使うので，間合いは関係ないのだ。

第二に「この技自体にキャンセルがかかる」こと。技がでるまでは必殺技，でたあとは基本技と見なされるためだ。よって，連続技に組み込みやすい。

第三に「攻撃力が高い」こと。気力満タン時のトラップショットや遠距離立ち強キックよりもはるかに高いぞ。

このように，たとえ気力がなくなっても，カス・トラップショットを使えば十分闘っていけるのだ。

使いかただが，ジャンプ強キックやしゃがみ強キックを当ててから，そこにキャンセルをかけて連続技を狙うほか，飛燕疾風脚やクロスダイビングなどの突進系必殺技やジャンプ攻撃の迎撃にも威力を発揮する。

◀超強力なカス・トラで気力がなくても大丈夫だ

秘密兵器・ガード蹴りを使いこなせ

カス・トラップショットとならぶ，キングの秘密兵器が「ガード蹴り」だ。

立ち弱キックと立ち強キックには，立ちポーズから蹴りをだすまでの間に「ガード判定」を持ったグラフィックが存在する。このため，タイミングを合わせると，相手の攻撃をガードしてから攻撃をだすことができるのだ。

画面端に追いつめられたときや跳び込まれたときなどに使うと効果大。タイミングはシビアだが，キング使いならぜひともマスターしておきたい。

◀ガード蹴りで相手の技を防御しつつ攻撃しよう

必殺技と「カス・トラ」どちらを選ぶ？

カス・トラップショットがあまりにも強いためか，なかには試合開始と同時に気力を減らして，カス・トラップショットしか使わなくなる人もいるが，あまりオススメできない。飛び道具を使う場合よりも攻めが単調になるため，相手に行動が読まれやすくなるのだ。

理想は「自分の気力の量がさとられないように闘う」ことだろう。相手に「え？　いつの間に気力をタメたの？」と思わせるくらいに気力の量＝戦法を変化できると，強いキングになれる。

▲気力の量をたえず変化させて，相手に戦法を読ませないように闘えれば一人前だ

有効な技

特殊な効果を持つ技がたくさんあるぞ

遠距離立ち強キック

とにかくリーチが長いのが特徴。キャンセルをかけてベノムストライクにつなぐほか，ジャンプ攻撃や突進系必殺技の迎撃など使用機会は多い。タイミングを合わせれば，相手の攻撃をガードしてから蹴りを当てる「ガード蹴り」としても使える。

近距離立ち強パンチ

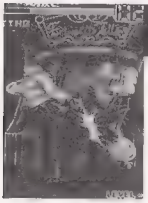
技がでるのは速いが，リーチはまったくないと言ってよい。しかし，写真の「ヒジをだしている状態」では上半身が無敵になるので，ギリギリまで引きつけてだせば強力な対空技になる。気力がなくてトラップショットが使えないときには，とくに重宝する技だ。

近距離立ち弱キック

蹴りがでるのが遅いので「ガード蹴り」のガードポーズがもっとも長くでる。よって，「ガード蹴り」には一番適している。近距離での基本技の攻防になったら，相手の攻撃のタイミングをはかってだしてみよう。使いかたしだいで形勢逆転も可能だ。

ベノムストライク

近〜遠距離のどんな間合いでも「キングの攻めの基本」となる飛び道具。弾を撃ちだすスピードが速くスキも小さいので，対戦格闘ゲームのセオリー「飛び道具で跳ばせて対空技で迎撃する」が実践できる。ダブルストライクを併用すると，さらに効果的だ。



トラップショット

文字どおり相手の技を引っかけたり，引きつけて跳び込みを落とす迎撃技。気力がない状態でだすと遠距離立ち強キックに変化するが，この「カス・トラップショット」の利用価値がとても高い。迎撃技としてだけでなく，連続技の中に組み込むこともできるぞ。

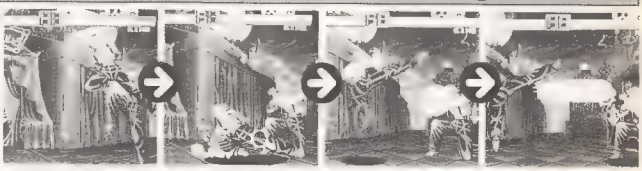
猛襲脚

コマンド入力でだすコンビネーション技。単発でだすとイマイチ使えないが，じつは相手の突進系の技はすべてこの技で止められる。しかもスキが小さいので，突進系必殺技を持つ相手には効果絶大だ。間合いとタイミングにもよるが，ジャンプ攻撃も迎撃可能。

必殺技コンビネーション

(ジャンプ強キック) → しゃがみ強キック → ベトムストライク → ダブルストライク

スライディング（しゃがみ強キック）で相手の足元まで行き，ベノムストライクでケズる。相手がキャンセル・ベノムストライクを先読みして弱パンチ連打などをしているのなら，つぎのダブルストライクが威力を発揮する。気力がないときは，カス・トラップショットと組み合わせて使おう。



基本技コンビネーション

(ジャンプ強キック) → しゃがみ弱パンチ → 立ち強パンチ → 立ち強キック

ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチは連続技。もしも2P側でプレイしていて，なおかつ，ある特定のキャラが相手の場合，つぎの立ち強パンチまで連続でつながる。最後の立ち強キックのあとに，ベノムストライクをだすのも有効。

易 連続3段

攻撃値 70

しゃがみ強キック → カス・トラップショット → カス・トラップショット

キングを語るうえで欠かせない攻撃，カス状態のトラップショット。必殺技のかわりに遠距離強キックがでるのだが，これは必殺技の入力による基本技なので，基本技にキャンセルをかけてだすことができるのだ。この技を使った連続技は多いが，中でも強力なのがコレ。密着してだせばすべてのキャラに入るうえ，気絶→気絶が成立してしまうのだ。実戦では，基本技→カス・トラップショットをガンガン使っていこう。

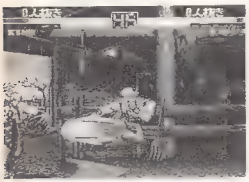
鍛えなおしたムエタイの技術で天下を取れ！

VS リョウ・サカザキ

お互いに立ち強キックが得意なので，スライディングを主体とした攻撃に切り替える必要があるが，間合いをつめる際は誓烈拳に注意すること。

リョウは必殺技のモーションが遅い。接近戦ではリョウが立ち強キックのあとに必殺技をだそうとすることがあるので，こちらの立ち強キックを狙ってみるのもいいだろう。

飛燕疾風脚は猛襲脚でツブそう。



◀飛燕疾風脚は猛襲脚で簡単に止まる

VS ロバート・ガルシア

ロバートは基本技が遅いので，とにかく攻めることだ。画面端に追いつめたら，ロバートの技よりも速い技を中心に攻めていくべし。

飛燕龍神脚は立ち強パンチなどでも返しづらい。ガード蹴りを使うか，素直にガードするのが懸命。

リョウ戦と同じく，攻めるときには相手の立ち強キックのスキをつくことになるが，技のもどりに近づくときは，リョウのときと同じように吸い込み技，幻影脚にも用心しよう。

VS ユリ・サカザキ

ユリのしゃがみ強キックの間合いに注意すること。こちらが立ち強キックをだすと，しゃがみ強キックで返されてしまうので，先読みしてベノムストライクでツブしてしまおう。

ひんぱんにしゃがみ強キックを狙ってくる相手には，それにトラップショットを合わせて対応したい。

ユリはよく基本技をキャンセルして百烈ビンタを狙ってくるので，一連の攻撃が終わるまで，ガードをきっちりと固めておくのがいい。自信があるなら，「こんのぉー」の声を聞いた直後にトラップショットを合わせてみよう。

▲ひんぱんにしゃがみ強キックを使うユリには，トラップショットで対抗しよう

VS タクマ・サカザキ

恐るべきは翔乱脚。わりと基本技のスキが大きいタクマだが，立ち強キックなどを空振りしたあと安易に接近すると，翔乱脚のエジキとなってしまう。できるかぎり立ち弱パンチなどで牽制しておきたい。

また，ジャンプ強キックは立ち強パンチで返すにはツライ。一歩さがって，立ち強キックで対応しよう。

飛燕疾風脚が猛襲脚で止まることはリョウのところで書いたとおりだ。

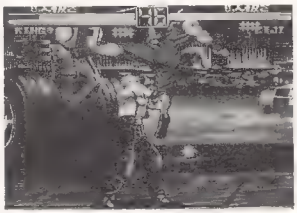
◀タクマの飛燕疾風脚も猛襲脚で止めることができるぞ

VS 如月影二

見た目よりも長いローキック攻撃や気力によって変化する霞み斬りの間合いに注意したい。中間距離では，流影陣で対応されやすいベノムストライクが禁じ手。どうせなら，撃っても流影陣で対応しづらい近距離で使う。このとき，影二が流影陣を空振りしたら，こちらの立ち強キックが入る。

接近戦になると，影二は基本技と霞み斬りを多用してくるが，スキを見てスライディングで返したい。ただし，ムダなスライディングは霞み斬りでツブされてしまうので注意。

天馬脚は，一歩前にでての立ち強パンチで返せる。

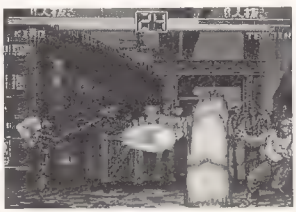


▲影二の天馬脚はすべてこの立ち強パンチで返すことができる。少し前進して受けると確実だ

VS テムジン

立ち強キックで攻めていきたいが，蒙古気弾壁で簡単に反撃されてしまう。

ここは，中間距離でテムジンのスキをうかがいつつ，相手の攻撃を受け流そう。蒙古竜拳撃には猛襲脚，相手の手だしにはトラップショットで対応したい。蒙古気弾壁を連発するテムジンには，ダブルストライクをお見舞いしてやろう。



▲蒙古気弾壁を連発しはじめたら，ダブルストライクを狙ってみよう

VS ジャック・ターナー

近距離戦では，立ち弱キックのガード蹴りを使っていこう。多くのジャック使いは立ち弱キックを多用してくるので，ガード蹴りを繰りだすタイミン

グもつかみやすいはずだ。

超(スーパー)ドロップキックや，ドロップキックの直後のスキには，立ち強キックなどからキャンセル・トラップショットを入れていこう。

気力があるうちは信じられない間合いを詰めよってくるジャックの極ナックルパートorダイナマイトラリアートも，じつはスライディングで簡単に返すことができる。

体力ゲージが点滅しはじめたら，ジャックは立ち強パンチなどをキャンセルしてのヘルダイビングを狙ってくる。もしも接近戦になったら，ベノムストライクで追い払おう。

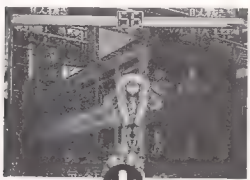
VS リー・パイロン

接近戦での立ち強キックやトルネードキックは，背が小さいリーがしゃがんだ場合は当たらない。スライディングや立ち強パンチならば，リーがどんな状態でもヒットするので，こちらをどんどん使っていきたい。

中間距離では，スキの大きい技や，攻撃が上方向を向いている技を使うと，ダッシュでいつのまにか近づかれ，連続技をたたきこまれてしまう。

鉄の爪攻撃&真空空転爪は，間合いをおけば立ち強キックで簡単に止められる。また，鉄の爪攻撃だけは，スライディングでも止めることが可能だ。

なお，華中鷹爪激はガードできたなら，そのままジャンプ強キックが降りぎわにヒットする。



◀華中鷹爪激がガードできれば……

◀そのまま跳べばジャンプ強キックがヒット

VS キング

立ち強パンチやスライディングで，上段，下段とガードを散らして攻めていこう。

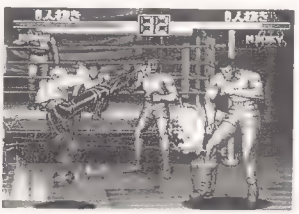
強力なジャンプ強キックでの跳び込みと，数多くある対空技の勝負になった場合，跳び込みの間合いやタイミングしだいで状況が変わってくる。いかに自分の有利なタイミングで攻撃を仕掛けるかが勝負の分かれ目だろう。

VS ミッキー・ロジャース

接近戦を挑む場合は，バーニング&ローリングアッパーが恐い。ダッシュ投げを仕掛けられてもゆっくり対応できるくらいの中間距離で，ベノムストライクを主体として攻めていこう。

また，至近距離に入れたならば，相手の反撃を許さないようなラッシュをかけていくといい。少しでも反撃のスキができるようであれば，つかみボディブローが恐いからだ。

蛇足になるが，地をはうローリングアッパーは，ベノムストライクの空中に浮いているモーションのときにかぎり，スリ抜けてカウンターを狙うことも可能だ。タイミングが非常にシビアではあるが。



▲ベノムストライクのモーションを利用すれば，カウンターを狙うことも可能だ

VS ジョン・クローリー

ジョンは近づけると厄介(やっかい)なコンビネーションで攻めてくるので，なるべく立ち強キックがギリギリとどく間合いで闘いたい。相手のペースに巻き込まれてはダメだ。

ジャンプ強キック（スピンキック）を多用してくる相手には，反撃せずに，一度ガードしてから攻撃を仕掛けるようにしよう。

また，中間～近距離ではフライングアタックに注意。立ち強パンチで返せるが，とっさには反応しにくいぞ。

メガスマッシャーは返し技がダブルストライクしかないので，しゃがんでガードするか，三角跳びで逃げよう。

▲メガスマッシャーにはこれといった返し技がない。素直にガードするのが無難だ

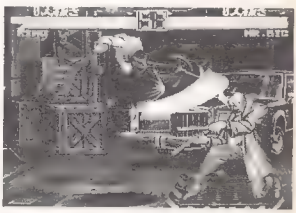
VS Mr.ビッグ

ビッグは，こちらの立ち強キックがでるよりも速く，移動・攻撃してくるので，ムダな動きはひかえよう。

ドラムショット，クロスダイビングは立ち弱パンチで迎撃できるが，牽制をつづけていると，そのうちビッグはグランドブラスターを狙ってくる。先読みしてトルネードキックを狙おう。

ビッグの跳び込みは下方に強いので，早めの立ち強キックなどで対応したい。

クロスダイビングでめくられた直後の攻撃は，ガード方向が変わっていないことに注意。めくりクロスダイビング→ブラスターウェーブで思わぬ大ダメージを食らうと，苦しい闘いになってしまう。ビッグがしゃがんでいれば，トルネードキックは確実に当たるぞ。



▲しゃがんでいるビッグに対してはガードに関わらずトルネードキックがヒットする

対戦攻略

Mickey Rogers

ミッキー・ロジャース

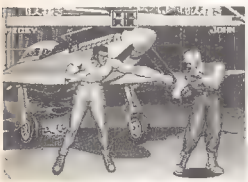
基本戦略　技の特性をつかんで，幅のある攻撃を心がけるべし

同じ「パンチ」でも押すボタンで効果がちがう

ミッキーはボクサーなので，キック技をまったく持っていない。パンチとキックのどちらのボタンを押しても，パンチ技しかでないのだ。

しかし，その効果は微妙に異なる。立ち弱パンチが「リーチは短いが連射力が高い」のに対して，立ち弱キックは「リーチは長いが連射力は低い」。逆に，しゃがみ系ではキックのほうが「リーチは短く連射力が高い」のだ。

これらの技のちがいをよく理解して使いわける必要がある。



◀立ち弱パンチはリーチが短いが連射力は高いぞ

◀弱キックは連射力がないかわりにリーチが長い

攻撃を上下左右に振りわけよう

ミッキーの必殺技の中で，相手に積極的に攻撃できる技は飛び道具しかない。よって，基本戦法としてまず考えるべきポイントは「飛び道具をいかに当てるか」。

ふだんは立ち弱パンチやしゃがみ弱キックで牽制しつつ，たまにキャンセルをかけて飛び道具を撃つ。相手は，しゃがみガードをすればいいのか，ジャンプで避ければいいのか悩むはずだ。しゃがみガードしかしないようなら，ジャンプ攻撃やダッシュからのつかみボディブローをキメることができる。攻撃を上下に振りわけて「相手を封じ込める」ような闘いを心がけよう。

防御にまわったら

飛び道具は立ち弱パンチ連打で打ち消す。ほかの技では，食らい判定が大きいためか，連打しても一方的に食らってしまうので役不足。相手が撃つのを先読みできたら，ジャンプ強キックで跳び込んで，連続技を狙おう。

ジャンプ攻撃に対しては，C＋Aのアッパー攻撃を使うほか，ミッキーの背の高さを利用して，ガード後にボディブローでつかむ手もある。

接近戦に持ち込まれた場合は，連射力に優れたしゃがみ弱キックを連発して間合いを離すのがベスト。至近距離なら，いきなりつかみボディブローに持ち込むのもいいだろう。

超必殺技と隠し必殺技

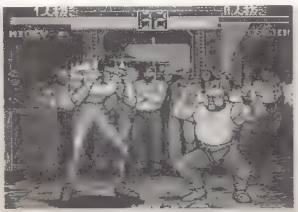
超必殺技のプラネットゲイルは，らせん状の弾を２発連続で撃ちだす飛び道具だ。ジャンプで避けにくいうえに，覇王翔吼拳など「超必殺技の飛び道具」を打ち消しつつ攻撃できるのが強い。ローリングアッパーと見せかけて撃つなど，基本戦法の中に織り混ぜたい。

隠し必殺技は，乱舞系のラッシュボンバーだ。コマンドが簡単なので使い勝手はいいが，単発でだすと避けられやすい。相手を転ばせてから起き上がりに重ねたり，基本技にキャンセルをかけるなど，相手が逃げにくい状況でだすようにしよう。画面端に追い込んでから使うと，なおベターだ。

気力回復のタイミングは……？

必殺技をからめて攻めていく以上，気力の回復は避けられない。しかし，ミッキーには「相手をダウンさせる技」がほとんどないので，ほかのキャラよりも回復のタイミングがむずかしい。

もっとも簡単なのは，つかみボディブローの最中やローリングアッパーを撃った瞬間からCボタンを押しつづけて，技の硬直が終わったと同時に回復する方法だ（近距離でガードされた場合を除く）。相手が気力回復をはじめたときに便乗するのもいいぞ。



▲気力がないときのミッキーはとても弱いので，回復のチャンスを逃さないように

有効な技 3種類の飛び道具をうまく使おう

ローリングアッパー

地面をはう飛び道具。相手を転ばせることができる数少ない技として，ミッキーの攻めの基本となる。しゃがみ強キックからキャンセルでつないで体力をケズる，立ち攻撃を見せてから撃って相手を転ばせる……といった使いかたが一般的だ。

バーニングアッパー

こちらは上段を攻撃する飛び道具だ。ローリングアッパーと見せかけて基本技のあとに撃つと，ジャンプで避けようとした相手に当たり，格好のフェイントになる。カス状態にかぎり，撃ちだすときの三日月部分に攻撃判定ができるので，対空にも使える。

プラネットゲイル

気力を大量に消費することを除けば，①スキが小さくてジャンプなどで避けにくい，②飛び道具（超必殺技を含む）を打ち消しつつ攻撃できる，などイイことづくめだ。撃つ瞬間にうしろにのけぞるので「相手の技をギリギリでかわしながら」当てることもできるぞ。

つかみボディブロー

なんといっても「受け身がとれない」のが強い。常に一定のダメージを与えることができるので，相手のジャンプ攻撃をガードしたあとやダッシュしてからこの技に持ち込むと，絶大な威力を発揮する。ただし，あまりにも多用すると読まれるので気をつけよう。

立ち強キック

立ちorしゃがみを問わず，地上でだす攻撃の中でもっともリーチがある。基本技での牽制中に織り混ぜて，そこにキャンセルをかけて必殺技につなげよう。基本的にしゃがんでいる相手には当たらないので，近距離立ち強パンチやしゃがみ強キックと併用すべし。

ジャンプ強キック

連続技を狙うときはこの技を使う。ジャンプ強パンチは攻撃判定が拳の先にしかないので，空振りすることがあるからだ。使いかたとしては，つかみボディブローが終わったと同時にジャンプしてからこの技をだすのが，打点を極限まで低くできるのでグッド。

必殺技コンビネーション

立ち強キック → ローリングアッパー → プラネットゲイル（バーニングアッパー） → カス・バーニングアッパー

立ち強キック→ローリングアッパーは，典型的な「ガード方向をしぼらせないためのコンビネーション」。もしローリングアッパーで転ばなくても，そのあとにジャンプをすれば，プラネットゲイルやカス・バーニングアッパーで迎撃できる。気力を大量に消費するので，回復を忘れずに。

基本技コンビネーション

ジャンプ強キック → しゃがみ弱キックX2 → 立ち強キック → ローキック攻撃

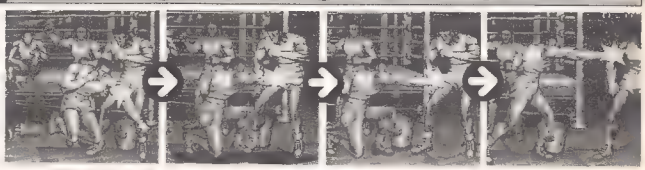
飛び道具を撃ったときやダウンしているときを狙って跳び込む。打点はできるかぎり低く当てること。立ち強キックのあとのローキック攻撃は「一瞬間をおいて」だすと当てやすい。また，相手がしゃがんでいて立ち強キックが空振りしたら，歩かずにすぐにだしてみるのもおもしろいぞ。

易 連続4段

攻撃値 44

ジャンプ強キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ弱キック → 立ち弱キック

ジャンプ攻撃には強キックを使いたい。パンチのほうはキックより射程が横に長いため，攻撃が相手のうしろへ通り抜けてしまうことが多いからだ。なお，相手や状況により，しゃがみ弱キックの入る回数は変化する。



基本戦法に忠実に闘っていけばOK

VS リョウ・サカザキ

ミッキーのしゃがみ攻撃は，リョウのしゃがみ弱パンチ連打に負けてしまうため，近づかれるとツラくなる。遠い間合いでバーニングアッパーを撃っていこう。ローリングアッパーは飛燕疾風脚で跳び越えられるとコワいので，フェイント程度にとどめておく。

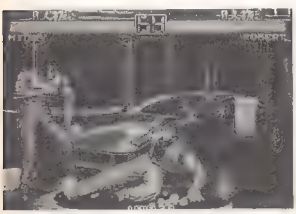
リョウの弱点は「実戦で使えるようなキャンセル必殺技を持っていない」ことだ。よって，しゃがみ強キックなどをガードして間合いが開いたら，バーニングアッパーを撃ったりダッシュ→つかみボディブローに持ち込もう。リョウが飛燕疾風脚や虎煌拳をだそうとしても，こちらの攻撃が優先される。

やっかいなのが空中虎煌拳だ。ひとたび撃たれてしまうと有効な返し技がないので，リョウがジャンプできないようにバーニングアッパーで牽制しておくほうが安全だろう。

◀ローリングアッパーの撃ちすぎはちょっと危険

VS ロバート・ガルシア

基本的にはリョウと変わらないが，飛燕疾風脚が速く，一気に間合いをつめられる特殊技「スライディング」を持っているぶん闘いづらい相手だ。



▲とにかくスライディングが手強いので，近〜中間距離戦はなるべく避けよう

近〜中間距離で飛び道具を撃とうとしてもスライディングでツブされてしまうし，基本技も立ち強パンチやしゃがみ弱パンチに負けてしまう。となると，遠距離でバーニングアッパーやプラネットゲイルを撃っていくしかない。

なお，飛燕疾風脚はガードしたあとにすかさずダッシュすれば，つかみボディブローに捕らえることができる。大ダメージを与えるチャンスなので，逃さないようにしよう。

VS ユリ・サカザキ

百烈ビンタは，ガードしていない者を問答無用に吸い込む技だ。基本技では勝てないし，飛び道具も弾が打ち消されてしまう。ユリ側からすれば，基本技をガードさせた直後にだすのがセオリーなので，その場合は不用意に技をださないように気をつけたい。

ユリといえば「しゃがみ強キックの強さ」に定評があるが，うまく空振りさせれば，ダッシュからつかみボディブローに持ち込むことができる。相手の得意技を封じれば，その後の闘いで精神的に優位に立てるはずだ。

◀基本技での牽制をするときは百烈ビンタに注意

VS タクマ・サカザキ

持っている技がリョウやユリとほぼ同じなので，闘いかたも彼らを相手にしたときのノウハウが流用できる。

つまり，翔乱脚や飛燕疾風脚，至近距離でのしゃがみ弱パンチ連打に持ち込まれないように注意しながら，遠い間合いからバーニングアッパーやプラネットゲイルを撃つのだ。ダッシュ→つかみボディブローも活用しよう。

VS 如月影二

◀立ち強キック連打は間合いが離れるまで防御だ

中間距離でローリングアッパーを主体に攻めていこう。影二はローキックや立ち強キックをよく使うので，ローリングアッパーが当たりやすいからだ。

かと言って，それだけでは簡単に跳び込まれて接近戦を強いられるので，たまにバーニングアッパーも混ぜよう。ただし，先読みされると流影陣で跳ね返される恐れがある。よって，プラネットゲイルをうまく併用すること。

万が一，接近戦を挑まれた場合はどうするか。近くで如月流連拳脚や立ち強キックなどを連発されると，反撃のしようがない。霞み斬りをだしてきたときなど，コンビネーションが途切れるまではすなおにガードしていよう。

VS テムジン

彼の投げ技はとても強い。とくに蒙古雷撃弾&大車輪投げと，受け身がとれないウーラはダメージが大きいので，絶対に食らわないようにしよう。テムジンとしてはジャンプ弱キックや立ち強パンチなどをガードさせて投げるのが常套手段だから，跳んできたらアッパー攻撃で確実に迎撃すること。

▲しゃがみ攻撃を連打しているときに手をだすと，いきなりウーラに吸い込まれるぞ

しゃがみ弱キックを連打している場合も要注意。ここでうかつに手をだすと，ウーラで投げられてしまう。蒙古気弾壁もこわいので，基本的に接近戦は挑まないほうが賢明だ。

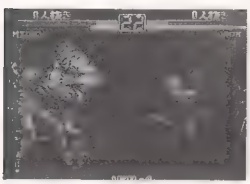
これらの点に注意しながら，飛び道具を使って攻めていこう。

VS ジャック・ターナー

飛び道具で攻めるのだが，単調に連発すると，超(スーパー)ドロップキックやジャンプ弱キックからのプレインショックバットなどを食らってしまうので，バーニングアッパーとローリングアッパーを使いわけ，ジャックがジャンプできないように撃とう。

超(スーパー)ドロップキックや極ヒップアタックなど，ジャックの技は降りぎわにスキがあるものが多い。ちゃんとガードできれば，こちらの攻撃が入れ放題になる。ふだんはつかみボディブローを，気力があるならプラネットゲイルを当てるといい。

気をつけたいのは「ヘルダイビングが使える状態のジャックには近づかない」ことだ。ほとんどの技からキャンセルでだすことができるので，近づかれたら最後，脱出できなくなるぞ。



◀こうなるとヘルダイビングからは脱出不可能

VS リー・パイロン

リーの弱攻撃は，技のスピードが速く食らい判定が小さいので，近くで連発されると何もできなくなる。

しかし，「攻撃力と耐久力の両方が低い」リーには，基本技やローリングアッパーを相打ち覚悟で当てていく「捨て身の闘い」を仕掛ければ，ある程度有利に闘えるだろう。

問題は，突然だしてくる鉄の爪攻撃＆真空空転爪だが，結局はカウンター狙いだから，だしてくる場面はユリの百烈ビンタやタクマの翔乱脚と共通するものがある。基本技や華中鷹爪激をガードしたあとは，アセって手をださないように注意しよう。

◀目の前での立ち弱キック連打は本当にやっかい

VS キング

彼女の基本戦法は「スライディングで飛び道具を避けたり打ち消しながら近づいて，カス・トラップショットorベノムストライクをだす」「相手が飛び道具を撃ったスキにジャンプ強キックで跳び込んで，カス・トラップショットを連発する」の二つがある。ここで注目すべき技は，ベノムストライクとカス・トラップショットだ。

ベノムストライクの弾は足元の高さで飛んでくるが，ミッキーはどの技を使っても，弾を打ち消すことは困難。垂直ジャンプで避けるかガードするようにしよう。バーニングアッパーは先読みして撃たなければ間に合わないぞ。

キングの強さの象徴「カス・トラップショット」は，リーチ・攻撃力ともに群を抜いている。ヘタに技をだすと，連発されて気絶してしまう。ガードしていれば間合いが広がっていくので，それまではおとなしくしていよう。

VS ミッキー・ロジャース

ミッキーにはローリングアッパーを打ち消す手段がない。しかしながら撃ったスキに跳び込めば，相手は迎撃することが困難なので，基本技コンビネーションを使って攻めていける。バーニングアッパーなら，立ち弱パンチ連打で打ち消すことができる。

あとは，ダッシュしてからのつかみボディブローなど「自分が得意な戦法」に注意すればOK。

VS ジョン・クローリー

飛び道具主体で攻めていくミッキーにとって，「空中から攻撃する技」が充実しているジョンは強敵と言える。とりあえず，ローリングアッパーは避けられやすいので，フェイントで使う程度にとどめておこう。

ジャンプ中に急降下してくるジョンのジャンプ強キックは，先読みでなければ迎撃はむずかしい。しかし，ガードすれば，降りぎわにスキができるので，つかみボディブローに持ち込める。

フライングアタックも対処法は同じ。この技は降りぎわのスキがほとんどないので，ジョンは着地後に小技を連打してくることが多いが，それをガードできれば，しゃがみ弱キック連打が入る。逆にスカされたら絶対にガードだ。

オーバードライブキックは，目の前で連打されるとあらゆる攻撃がツブされてしまう。だが，最後にだす裏拳はしゃがんでいる相手には当たらない。しゃがみガードをして，裏拳をだしたときにしゃがみ弱パンチを当てよう。

VS Mr.ビッグ

もともと，突進系必殺技やダッシュ→ローキック攻撃などで積極的に攻めてくるキャラだけに，こちらの「基本技での牽制から飛び道具」という基本戦法がとても有効だ。ここに「グランドブラスターを撃つスキに跳び込んでの基本技コンビネーション」を織り混ぜると，さらに効果的。

ただし「ローリングアッパーはドラムショットや立ち攻撃を迎撃できるが，クロスダイビングはスリ抜けてしまう」など，両者の攻撃の有効度はジャンケン状態になっている。こちらの行動が読まれないようにしよう。

なお，ドラムショットならダッシュしてからつかみボディブローが，クロスダイビングならしゃがみ弱キック連打が，それぞれガードしたあとに入れられるので，覚えておこう。

対戦攻略

John Crawley

ジョン・クローリー

基本戦略　オールラウンド・キャラの本領発揮

間合いに応じた闘いかたをしよう

ジョンは飛び道具を3種類も持っているため「遠距離戦タイプ」のキャラに見えるが，じつはどんな間合いでも闘えるオールラウンド・キャラだ。

近距離における基本は，ローキック攻撃やしゃがみ弱キックにキャンセルをかけてメガスマッシュを撃ったり，ガードされてもスキの少ないスパイラルレッグボマーなどをどんどんつなげていって，とにかく相手に反撃の機会を与えないこと。高速連打が可能な立ち&しゃがみ弱パンチや，攻撃判定が大きい立ち弱キック，コマンド連続技のオーバードライブキックなどを織り混ぜると，より効果的だ。

中間距離では，二つの突進系必殺技・フライングアタックとスパイラルレッグボマーを使って攻めていく。

フライングアタックは，動きが速いので奇襲に使えるし，気力が少ないときは着地後のスキがほとんどなくなるのが魅力だ。ジャンプして頭上を攻撃するので，立ち攻撃をだそうとしているところにカウンターで当てる……という使いかたがベスト。また，わざと空振りさせて相手の背後にまわり，しゃがみ弱パンチなどを連打するのも奇襲としてはおもしろい。

スパイラルレッグボマーは，単体ではケズりぐらいにしか使えないが，連続でだしたり，「垂直&バックジャンプ→ジャンプ強キック」という連係を混ぜると，相手はこちらの跳び込みに対してガードしがちになる。そこからは得意の接近戦だ。ただし，だすタイミングが相手に読まれると，垂直ジャンプキックで止められてしまうので，跳ぶスピードがちがうフライングアタックも併用してカクランしよう。

飛び道具を使いこなそう

メガスマッシュは，気力なしのカス状態でも攻撃判定があるので，相手の目の前で連発して接近をはばんだり，ローキック攻撃を空振りしておいてから撃つなど，使い道は広い。

超必殺技・メガスマッシャーは，弾の軌道を上・中・下の3方向から選ぶことができる。立ちガードをしている相手の足元を狙ったり，跳んできたところを迎撃することも可能だ。発射タイミングがズラせるのもうれしい。

隠し必殺技・アトミックスマッシュは，小さな弾を何発も撃つ技。すべての弾を当てるのはむずかしいが，三角跳びができない相手のバックジャンプなどに狙っていこう。フィニッシュのケズリに使ってもOKだ。

◀アトミックスマッシュは不用意なジャンプに

跳び込まれたら，こう返せ

一番使いやすいのは立ち弱キック。でるのが速いのと攻撃判定が広いのが強みだ。しかし，当たっても倒れないので，余裕があるならアッパー攻撃を使うのがベストだろう。

先読みできるなら，バックジャンプからのジャンプ強キックでも，ジャンプ攻撃を迎撃できる。ただし，ガードされると硬直時間が長いので，相手に反撃されてしまうぞ。

気力の回復はいつ行なう？

メガスマッシュが当たった直後は，比較的気力を回復させる時間がある。撃ったと同時にボタンを押しておこう。

スパイラルレッグボマーの場合は，当たればかまわないが，ガードされたあとは相手もすぐに行動できるので，回復すべきではない。

また，気力がなくても相手の体力が少ない場合は，接近してコンビネーションでケズってしまえるので，余裕がないときは，ひらきなおって回復しないのも一つの戦法だ。

▲気力を回復させる余裕がないなら，無理に回復しなくても十分闘えるぞ

有効な技　基本技と必殺技をうまく使いわけよう

ローキック攻撃

ジョンのローキック攻撃は見た目よりも攻撃判定が長く，脚が引っ込むときのモーションが速いので，ガードさせたあとでもコンビネーションに持ち込みやすい。積極的に使っていきたい基本技の一つだ。リーチとでる速度を確実に把握しておきたい。

立ち弱キック

相手に遠くからの跳び込みを仕掛けられたときなどに使うのがこの技。でるのが速くて攻撃判定も広いので，アッパー攻撃が間に合いそうもないときは，この技をだそう。連続技にはならないが，引っ込みが速いのでつぎの技へとつなぎやすい。

立ち&しゃがみ弱パンチ

でるのも，もどるのも高速で，コンビネーションには欠かせない存在の弱パンチ。至近距離での連打はもちろん，立ちとしゃがみでは高さがちがうだけなので，飛び道具を相殺するのにも便利だ。弱パンチ→強パンチからメガスマッシュやフライングアタックを使おう。

ジャンプ強キック

ジャンプ中ならほぼいつでも相手の頭上めがけて鋭角に攻撃することができ，跳び込みに使う以外にも，バックジャンプで逃げつつ反撃に転じることが可能。ジャンプ上昇中にだせば足元を狙いやすい。ガードされてしまうと着地後に硬直してしまうのが欠点。

フライングアタック

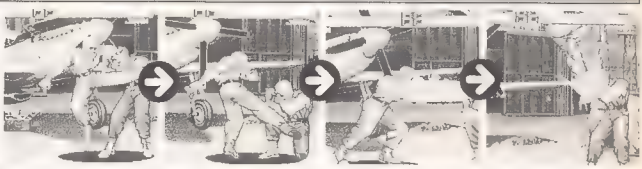
見た目はカッコ悪いが，スキのなさがウリのこの技は，相手の飛び道具の硬直を狙ったり，コンビネーションに組み入れたり，さらにはケズリまで使える便利な技。気力がない状態ではさらにスキが少なくなり，つぎの攻撃に移りやすいところがうれしい。

メガスマッシャー

弾の軌道や発射タイミングをコントロールすることができるので，足元を狙う，ジャンプ攻撃を迎撃する，相手の目の前に弾をだして威嚇するなど，状況に合わせて使いわけよう。超必殺技なので，通常の必殺技飛び道具を打ち消しつつ攻撃できるぞ。

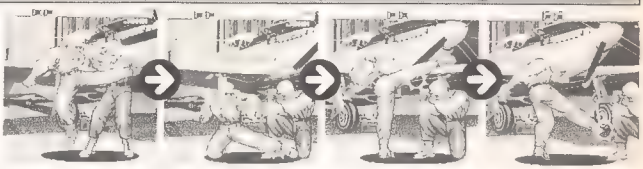
必殺技コンビネーション　(ジャンプ弱キック) → ローキック → メガスマッシュ → スパイラルレッグボマーorフライングアタック

ローキックをガードした相手が，反撃してくるところをメガスマッシュでツブす。さらに，相手の下ガードから上ガードを攻撃するスパイラルレッグボマーorフライングアタック。ちょうど，スパイラルレッグボマーだと時間差攻撃，フライングアタックだとクイック攻撃といったところか。



基本技コンビネーション　(ジャンプ弱キック) → しゃがみ弱キック → 立ち弱キック → ローキック

最初のジャンプ弱キック→しゃがみ弱キックは連続技。そこから相手のガードを散らす意味で，ななめ上方向に伸びる立ち弱キックにつなげてみよう。そのあとのローキックは少し間があくので，相手が動きだした瞬間に打ち込めればベスト。



易　連続3段　攻撃値 35　ジャンプ弱キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ強キック

唯一とも言える，ジョンのまっとうな連続技。画面端ならジャンプ強パンチからでも可能だが，攻撃タイミングはかなりむずかしくなるぞ。技自体は簡単だが，アセってボタンを連射して弱キックを余分にだしてしまわないように注意しよう。ただし相手や状況によっては，しゃがみ弱キック2発からでもしゃがみ強キックにつながったりする。たとえば，リョウが立っているとキマらないが，しゃがんでいるとキマるぞ。

蒼い疾風の名は健在だ

VS リョウ・サカザキ

リーチの差があまりなく，それほどツライ闘いにはならないであろうリョウ相手には，ローキックを中心とした接近戦でガンガン押していこう。このとき，相手の気力が十分にあると，暫烈拳を食らってしまうこともある。近づく際には注意が必要だ。

リョウは高速の飛燕疾風脚を得意とする。飛燕疾風脚がくると感じたら，すかさず後方に跳んでジャンプ強キックをだせば，相手のデバナをくじくことができる。「ひえん」と声が聞こえたら，うしろに跳ぶクセをつけておこう。

また，空中虎煌拳はアッパー攻撃をだせば，虎煌拳自体を消せ，位置がよければリョウにヒットして一石二鳥となる。覚えておいて損はないぞ。

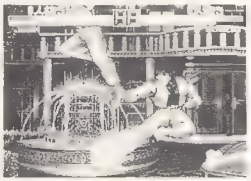
▲この位置ならアッパー攻撃がでている間に消してしまえる

VS ロバート・ガルシア

とにかく足の長いロバート相手には，幻影脚の届かないギリギリの間合い（＝ロバートの立ち強キックの間合い）をキープしたい。ここから，ロバートの技のもどりを見つけては，少し近づいてローキックからのコンビネーションで攻めていこう。

飛燕龍神脚をだされたら，バックジャンプからのジャンプ強キックで確実に落としていくこと。また，飛燕疾風脚や龍撃拳についてはリョウと同じ扱いで十分だ。

画面端の攻防については，ロバートのジャンプ弱キックでのめくりが強いので，なるべく画面中央で闘うことを心がけること。



◀飛燕龍神脚はバックジャンプ強キックで

VS ユリ・サカザキ

しゃがみ強キックが長いユリ相手には，常にユリのしゃがみ強キックの間合いを把握して闘いたい。

こちらのしゃがみ強キックはリーチで負けてしまうので，ユリのしゃがみ強キックのもどりにローキックを当てて，反撃にでようとしたところをメガスマッシュで防ごう。

百烈ピンタは，手のうちようがないので，ガードは固くしておき，弱パンチで牽制。また，しゃがみ強キック，弱パンチ連打からのピンタも多用されるので，常にユリの気力を見ておいたほうが無難。

VS タクマ・サカザキ

常に翔乱脚を立ち弱パンチなどで牽制して闘うことが最優先事項。

飛燕疾風脚に対しては，リョウと同じ感覚でジャンプ強キックをだすと当たってしまうことが多い。タクマの飛燕疾風脚は空振りするとスキが大きいので，垂直ジャンプでかわして，背後からコンビネーションをたたき込もう。

翔乱脚については，ユリの百烈ピンタと同じく，弱パンチで常に牽制しているのが効果的。中間距離での奇襲またはキャンセルで使われることが多いので，ガードを固めておくのが得策だ。

タクマの跳び込みは下に攻撃判定が強く，ジョンの技では返しにくい。手をださないほうが利口といえよう。

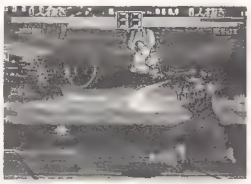
VS 如月影二

飛び道具を持たない代わりに，飛び道具を跳ね返す流影陣をもつ影二に対しては，あまりメガスマッシュを多用すべきではない。

接近戦でのかけひきがメインとなるのだが，影二のローキックとしゃがみ強キックが強い。しっかり見きわめて，確実に転ばせていくのが理想。また，影二の立ち強キックは連続技の如月流連拳脚と見わけがつかない。ラッシュが終わるのを待って対処したいところ。

影二の気力があるときは，接近しすぎると流影陣→霞み斬りのコンビネーションをやられてしまう。気力があるうちは，霞み斬りに気をつけながら流影陣を誘うこと。

相手が流影陣をはずしたら，フライングアタックがヒットする。



◀流影陣を誘ってフライングアタックを狙え

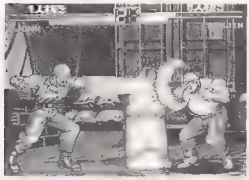
VS テムジン

テムジンの蒙古竜巻撃は，中間距離でだされるとガードするしかなくなってしまうのでツライ。また，接近戦では固められて蒙古雷撃弾にもっていかれてしまうので，遠距離で闘うのがベストだ。やむを得ず近距離で闘う場合は，テムジンが近距離でのラッシュを終えて，間合いを詰めようと立ち強キックや立ち強パンチを使ったときに，投げを狙ってみるのもひとつの手。

遠距離での闘いではメガスマッシュがメインとなるが，ソレを撃つと，その硬直めがけて相手は蒙古竜巻撃を狙ってくることが多い。バックジャンプで蒙古竜巻撃を避けて，ジャンプ強キ

ックで撃退しよう。

ただし，迎撃以外でテムジンに跳び込むと，受け身をとれないウーラを食らうので気をつけること。相手が蒙古気弾壁を連発しはじめたら，メガスマッシャーorアトミックスマッシュが蒙古気弾壁を突き抜けて当たってくれる。



◀蒙古気弾壁を連発したらこっちのものだ

VS ジャック・ターナー

ジャックのだす技に対抗する技はあまりない。とくに，ジャンプ弱キックには手をだしてはいけない。

必然的に相手の攻撃を待つことになるのだが，超（スーパー）ドロップキックなどで倒れたジャックを，ローキックで起こしてコンビネーションに持ち込もう。少ないチャンスを投げなどでムダにすべきではない。

ジャックの体力ゲージが点滅しはじめたら，絶対に相手の強パンチの間合いに入ってはいけない。遠距離から，メガスマッシュで牽制→スパイラルレッグボマーorフライングアタックでケズっていこう。

VS リー・パイロン

接近戦では，異常に強い立ち弱キックやトリッキーな立ち強キック，リーチの長いローキックがあるので，よく見てしゃがみ強キックで対応しよう。

鉄の爪攻撃や真空空転爪は立ち強パンチで簡単に落とせるが，ジャンプ強キックで真上から攻めてもツブせる。思わずジャンプしてしまったときは，とりあえずジャンプ強キックをだそう。

◀この間合いを覚えておこう

また，華中鷹爪激はガードした後に斜め前方にジャンプしてジャンプ強キックをだすと必ずヒットする。

リーの華中飛猿爪はガードできないので，しゃがみ弱パンチ連打で止めてしまおう。

VS キング

接近戦では立ち強キックからのキャンセル・ベノムストライクやトルネードキックに用心しつつ，相手の技のもどりや足元を狙う攻撃を主体として攻めていこう。

また，キングの気力がなくなると，一発逆転技のカス・トラップショットが恐い。十分に間合いをとり，遠距離からの攻撃に切り換えることだ。

キングの超必殺技，ダブルストライクは，ベノムストライクとまちがえて基本技で消しそうとしたりしないように，音声にも注意を払え（笑）。

なお，この技はメガスマッシャーで相殺できないので注意。

VS ミッキー・ロジャース

リーチはそれほどないが，受け身を取れないつかみボディブローを持つミッキーには，ガードされるとスキの大きいジャンプ強キックが禁じ手。バーニングorローリングアッパーの硬直などに，フライングアタックを使って相手の体力を奪っていこう。

背が高いミッキーには，メガスマッシャーを足元に撃ちこむと，意外に命中することが多い。また，ミッキーは三角跳びを持たないので，アトミックスマッシュを使うのもいい方法だ。それが使えるということは，自分の体力も残り少なくなっている。カウンターで地をはうローリングアッパーを食らわないような状況で使うこと。

また，プラネットゲイルもメガスマッシャーでは相殺できないので，三角跳びを使おう。

VS ジョン・クローリー

同キャラ対決になると，狙ってくるところは同じと考えてよい。とくに奇襲技が豊富なジョンの場合，いかにうまく奇襲するかにかかってくる。

ローキック→メガスマッシュの基本パターンにいくと見せかけ，オーバードライブキックなどの工夫が必要。当然ながら，アトミックスマッシュはメガスマッシャーで止められないので注意。

VS Mr.ビッグ

有利な間合いがない。非常にキビシイ相手となるだろう。

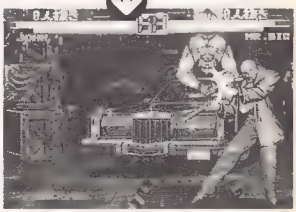
遠距離だと，グランドブラスター連射，クロスダイビングのエジキになるし，中間距離でもドラムショットのマトになってしまう。かといって至近距離では，ローキックやドラムショット，カス・グランドブラスターが恐い。

ただし，クロスダイビング&ドラムショットは，どちらも立ち弱パンチorオーバードライブキックで止めることができるので，十分に対応できる中間距離以上で闘うことだ。

立ち弱パンチで牽制しつつ，ローキックからのコンビネーションで自分のペースにもっていこう。

ビッグのドラムショットをガードしたらフライングアタックが入るので，必ず反撃しておくこと。

◀ドラムショットがガードできれば……



▲フライングアタックで確実に反撃できる

対戦攻略 Mr. Big

Mr.ビッグ

基本戦略　短棒術&ダッシュと必殺技を極めれば最強の座も近い!!

一撃離脱で主導権を

ビッグを使いこなすうえで重要なのは，短棒術による攻撃範囲の広さを覚えることと，必殺技の気力の量による変化を理解することだ。それさえ確実ならどんな間合いでも闘えるが，気力があるならクロスダイビングとグランドブラスターに基本技の一撃離脱を加えて遠距離で闘い，減少時には短距離クロスダイビングや立ち強キックで近距離で攻めまくるのが一つの目安だ。

彼の強さは，基本技のリーチの長さに加え，遠距離からダッシュしてローキック攻撃を打ち込み，即座に相手の射程外に離れる「一撃離脱戦法」を使うことで真に発揮される。ローキック攻撃は，本来は投げに使うCボタンを押す技なので，間合いが近ければ敵の小技を吸い込むことも多い。ローキック攻撃をアッパー攻撃や立ち強キックにかえたり，相手の反撃を誘ってその手前から必殺技をだすのも有効だ。

ビッグの必殺技に関しては，下の三つがとくに有用。

クロスダイビングはギリギリで攻撃を当てれば，ガードされてもつぎの技が先にでる。気力が赤のときなら飛距離も硬直時間も短いので，接近戦に活用しよう。また，気力が緑で敵を突き抜けると，倒れた相手は防御方向が起き上がりの一瞬だけ逆になる。超必殺技のブラスターウェーブを重ねておくと，よく食らってくれるぞ。

ドラムショットは高速で前進して相手を技に吸い込むことができるので，しゃがみ強キックなどスキが大きい技のもどりぎわにだすと効果的だ。また，しゃがみ弱パンチなどからキャンセルでだせば連続技になるぞ。

グランドブラスターは地面をはう飛び道具だが，気力なしでも前方に大きな当たり判定がでる。フェイントや防御に積極的に利用したい。

▲ダッシュや突進必殺技を利用した「一撃離脱戦法」で，相手をカクランしていこう

連係の技巧がカギ

対戦プレイでは，一撃離脱と必殺技の巧妙な連係が勝敗のカギをにぎる。移動はすべてダッシュか必殺技で行なうぐらいひんぱんに間合いを変えながら闘おう。そこにグランドブラスターからのジャンプ&ダッシュ攻撃や，近づいてきたところにカウンターでクロスダイビングを当てる，などの戦法を織り混ぜると，さらに幅が広がるぞ。

気力が減ったら，カス・グランドブラスター連発で牽制してのダッシュ攻撃や，射程ギリギリのクロスダイビングからしゃがみ強攻撃につなぐ戦法に切り替えよう。近くで弱攻撃を連発されたら，立ち強パンチやローキック攻撃，スピニングランサーなどを使って相手を押しもどしたい。

対空技にはアッパー攻撃を使おう。ダッシュで裏にまわっての立ち攻撃や，先読みできればブラスターウェーブも使えるが，正面の敵をとっさに迎撃できるのはコレしかない。

隠し必殺技のライジングスピアは，基本技で相手をかためてから放とう。

無理にタメず，攻撃の流れの中で

ビッグは気力の回復がほかのキャラよりも速いので有利だが，彼は気力が黄色から赤に変わる付近でも十分に闘えるので，無理にタメる必要はない。あえて回復をするなら，相手との間合いが離れる「投げ」の直後が最良だ。

グランドブラスターで敵が倒れたときも狙いめ。

逆に，カス・クロスダイビングのために，気力を使いきってしまいたいときには，間合いを離してからのブラスターウェーブが最適だろう。

▲気力は黄色程度でも十分。相手が気力をタメはじめたら，そのスキに攻め込もう

有効な技　グランドブラスターで牽制しつつコンビネーションにつなげよう

しゃがみ弱パンチ

相手の間合いの外から一方的に攻撃をたたき込める，ビッグの基本技だ。攻撃判定が低くリーチもかなり長いため，相手のしゃがみキックなども迎撃できるので，接近戦ではかなり重宝する。ダッシュ攻撃から間合いを離すための牽制にも利用できるぞ。

立ち強キック

攻撃判定がでるまでに一瞬の間があり，相手の手だしを誘いやすい。しかも足元の当たり判定がうしろの足にしかなく，しゃがみキック攻撃をスカして反撃できるという，じつに便利な技だ。はじめは使うタイミングがわからないかもしれないが，積極的に使ってみよう。

ローキック攻撃

前方へのリーチが長く足払いを迎撃できるうえ，スキが少なくつぎの技へつなぎやすい。押すボタンがC＋Bなので，相手が小技で迎撃してもその外ギリギリから吸い込んで投げがキマる。相手のスネのちょっと手前に棒の先を当てる感じでだすと，反撃も食らいにくいぞ。

クロスダイビング

距離によっての使いわけが基本。気力が緑の場合は，基本技の射程前後でだせば，相手を突き抜けるので反撃を食らわない。黄色のときは，自分と敵が画面の端と端にいると，ちょうど棒の先が相手をかすめる。赤ならば，基本技のリーチのやや外がベストな射程だ。

グランドブラスター

しゃがみガードをしないと防げないので，すべての敵に有効。また，カス状態でも炎がしっかり表示され当たり判定も大きい。見た目に変化がないので，フェイントとして使うと相手のジャンプを誘いやすい。起き上がりに重ねておくと，2〜3回ケズることもできるぞ。

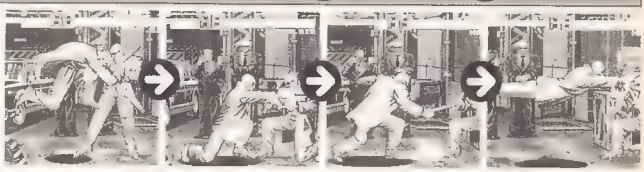
ドラムショット

移動速度は速いが，ガードされるとスキが大きいのがイタイ。しかし基本技がヒットすれば連続技として組み込めるし，突進技をガードしての返し，遠距離からの奇襲など使う機会は多い。カス・ドラムショットを空振りしてスキを見せ，近づく敵への攻撃を狙うのも有効。

必殺技コンビネーション

(ジャンプ強パンチ) → しゃがみ弱パンチ → 気力黄色 グランドブラスター → 気力赤 クロスダイビング

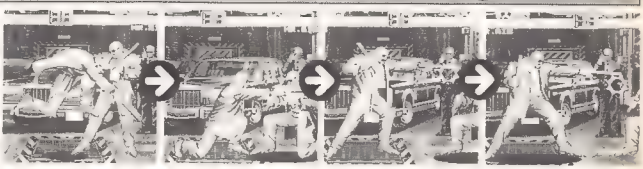
短距離クロスダイビングが有効に使える間合いに調整するのが基本戦略。挙げたのもその例の一つであって，しゃがみ弱パンチやグランドブラスターのかわりに，ローキックや立ち攻撃でもなんでもいいのだ。わざとカス・グランドブラスターを連発して反撃を誘う手も有効。



基本技コンビネーション

(ジャンプ強キック) → しゃがみ弱キック → 立ち弱キック → 立ち強キック

キックボタンだけで技がだせるので便利なほか，一瞬間があく最後の立ち強キックに引っかかりやすい。ジャンプ攻撃から使うだけでなく，ダッシュ攻撃や短距離クロスダイビングからの連携にも組み込んで活用しよう。スピニングランサーを混ぜてみるのも一興だ。



難　連続3段　攻撃値 50

ジャンプ強キック → しゃがみ弱パンチ → ドラムショット

最初のジャンプ強キックは，強パンチにしてもかまわない。注意すべき点は，ビッグの攻撃はでる速度が他のキャラより遅めだという点。コマンドの入力が早いと，リザーブを受け付けていないうちにコマンドを完成させてしまって，技はでないぞ。攻撃タイミングはリズムで覚えておこう。実戦では，ジャンプ強攻撃→ドラムショットorクロスダイビングorライジングスピアが使える。

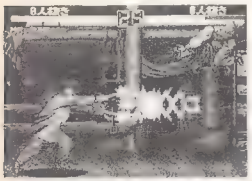
高速移動と必殺技で相手をカクランせよ!

VS リョウ・サカザキ

リョウはそれほどクセのあるキャラではないので，ビッグの紹介で述べた基本的な闘いかた……ダッシュを利用し，基本技と必殺技をつないで切れ目なく攻めていくのが，もっとも有効だ。

注意すべきは暫烈拳と空中虎煌拳。前者はダッシュからの攻撃や単独のクロスダイビング，後者はジャンプしたと思って近づいたところへカウンターで食らうパターンが多い。ダッシュはときどき途中で止めて，相手の反応を見るぐらいの余裕を持とう。

飛燕疾風脚には，間合いにもよるがこちらの気力が赤のとき以外は，反撃のドラムショットが入る。こちらの気力がないと逆に連発されるので，スキを見て多少は気力をタメよう。



◀ブラスターウェーブは空中虎煌拳で無効化されてしまう

VS ロバート・ガルシア

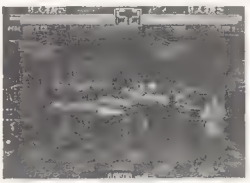
リョウ相手と同じ戦法でOK。気力があれば飛燕龍神脚にもガード後に確実にドラムショットが入る。またロバートにかぎらないが，ダッシュしてアッパー攻撃を仕掛けるなら，タイミングは少し早め，棒の端が顔にひっかかるくらいがベストだ。これなら地上，前ジャンプ，バックジャンプいずれの場合にも対応できるし，一足早く空中必殺技をだされてもガードできるぞ。

◀この間合いでアッパー攻撃をだせばベストだ

VS ユリ・サカザキ

基本的な闘いかたはリョウやロバートと変わらないが，空中投と暫烈拳タイプの迎撃吸い込み技がないぶん，闘いやすいと言えるだろう。

基本技ではしゃがみ強キックが長いので，その間合いの外からローキック攻撃を入れていこう。必殺技で気をつけたいのは百烈ビンタ。この技はグランドブラスターを相殺するうえ，ドラムショットですら相打ちした場合は勝てない。基本技をガードさせたあとにだしてくることが多いので，うかつに反撃しないようにしよう。また，クロスダイビングは読まれるとでぎわが無敵の砕破で返されるので，グランドブラスターで足元を牽制しておくこと。



◀やたらクロスダイビングをだすと砕破がコワい

VS タクマ・サカザキ

タクマは極限流の使い手でもっとも技が速く，スキがない。攻めかたはほぼリョウに準ずるが，ダッシュでの一撃離脱に頼ると，百烈ビンタと同じ性質を持つ翔乱脚を合わせられる。棒の先が当たる間合いを保ち，ときどき離れると見せてはカウンター攻撃を合わせ……待ちをかけずに攻めつづけて，反撃のスキを与えないのが望ましい。

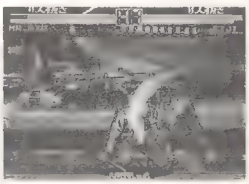
タクマ側の攻めがはじまったら，ガードに徹しつつ大技のスキにドラムショットを当てて，攻守を入れかわろう。

◀相手に気力をためる余裕を与えず攻めつづけろ

VS 如月影二

基本技の変則的な動き＋如月流連拳脚がイヤなので，ローキックや立ち強キックで敵の技そのものを狙ったり，「グランドブラスターを撃ってクロスダイビング」の流れを多用するなど，少し離れて闘おう。間合いを離しすぎると天馬脚の間合いになるので，ダッシュを活用して間合いをしぼらせないようにしたいところだ。ただし，ダッシュするときは，霞み斬りと気孔砲を食らわないように注意しよう。

影二は，気力がなくなると戦闘能力が半減するので，気力を回復するヒマを与えないように攻めるといい。



◀ダッシュ時は気力があるときの霞み斬りに注意

VS テムジン

「倒されたら負け」と思って闘うしかない。文字どおりの一撃離脱を中心に，距離をとって不規則に動きながら，蒙古蒙烈破砕弾&蒙古竜巻撃がきたときに迎撃できるよう，バックジャンプ攻撃を混ぜて闘おう。

うかつに目の前で基本技を連発すると，ウーラで吸い込まれて投げられたり，蒙古気弾壁に手をつっこむハメになる。基本技をガードさせてからの蒙古雷撃弾もコワいので，ダッシュをうまく活用して，テムジンに間合いをし

◀飛び退きで逃げないと蒙古雷撃弾がくる

ぼらせないようにすることだ。

VS ジャック・ターナー

こちらのだした基本技や必殺技は，ジャックが放つ牽制の立ち弱&強キックにカウンターをとられてしまうのが怖い。しかし，ジャックの技は，でもどりが遅いので，至近距離でスピードを活かした闘いをしていけば，こちらの技も勝つことが多くなる。

ジャックは動作が遅いので，グランドブラスターで足元を狙いつつ，しゃがみ弱キックにローキックを合わせるなど，先手を打って攻めていきたい。

ジャンプしてきた場合，確実に迎撃していかないとブレインショックバットを食らってしまう。攻撃がでるまえにアッパー攻撃を当てるか，ジャックの脚の先をガードしてから降りぎわにしゃがみ弱パンチを連打しよう。

超(てん)ドロップキックをガードしたら，しゃがみ弱パンチをキャンセルしてのドラムショットが最適だ。

VS リー・パイロン

弱攻撃連打に必殺技を混ぜられると基本技がほとんど通用しない。クロスダイビングさえも，棒の先端を当てないと迎撃されてしまうのだ。

そこで，上段攻撃の立ち強キック&パンチと下段攻撃のグランドブラスターで攻撃を上下に振りわけて，相手をカクランしていこう。

ドラムショットは普通に使った場合，ガードされたあとに真空空転爪をキメられたり，立ち弱キックで返されたりするので使えない。しかし，相手の必殺技はどれもガードすれば，そのもどりに確実にドラムショットをキメることができる。真空空転爪ならブラスターウェーブを当てられるぞ。

◀立ち強キックはしゃがみ弱パンチで迎撃しよう

VS キング

キングのトルネードキックはしゃがみガードでは防げない。受けにまわると不利なので，常に攻めを維持したい。ただし，ジャンプ攻撃は立ち強パンチなどで簡単に迎撃されるので厳禁だ。

もう一つ注意したいのが，カス・トラップショットだ。連続で当てられるとやっかいなので，グランドブラスターで牽制しつつ，ダッシュから棒の先ギリギリを当てる感じで，立ち強パンチやローキック攻撃を当てていこう。

ガードされると硬直中に連続技をキメてくるので，ドラムショットはダメ。

▲画面端では，しゃがみガードするか立ちガードするか，二者択一の防御を迫られる

VS ミッキー・ロジャース

ミッキーはビッグと似た闘いかたをするキャラだ。弱パンチ連打の牽制から飛び道具を撃たれるとやっかいなので，ダッシュをうまく使って接近戦を挑みたい。なお，ミッキーのしゃがみ弱攻撃は立ち強キックでツブせるぞ。

ドラムショットは，ガードされるとつかみボディブローを入れられるのでオススメできない。むしろクロスダイビングのほうが，ローリングアッパーを跳び越えられるぶん有効だ。ただ，近〜中距離でだすと攻撃判定がでる前に迎撃されるので，遠距離からだそう。

◀ミッキーもダッシュが多い。小技連打で牽制だ

VS ジョン・クローリー

ジョンには，フライングアタックとスパイラルレッグボマーという二つの奇襲的必殺技がある。これにジャンプ強キックやメガスマッシュを織り混ぜられると，中間距離ではかなり手ごわい。この間合いを避けるようにしよう。

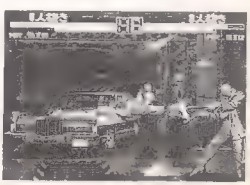
具体的に言えば，ダッシュや必殺技を活かし，遠距離から跳び込んで攻撃したら，すぐにバックステップの連続で下がる「一撃離脱戦法」で闘うのだ。単純な跳び込みを繰り返すと，しゃがみ強キックやオーバードライブキックを食らうので，グランドブラスターを適度に撃とう。先読み垂直ジャンプ弱攻撃で必殺技を迎撃するのも有効だ。

◀目の前に着地するようなら立ち弱パンチで迎撃

VS Mr.ビッグ

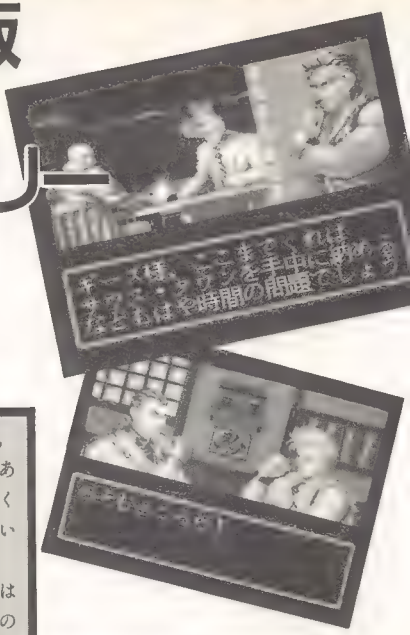
基本技の連打は吸い込んで投げられやすいので，可能なかぎり必殺技を主体に攻めて，その切れ目を基本技でつなぐ技巧が勝敗を分ける。動作が速く射程の長い弱攻撃や立ち強パンチを牽制の主軸にして，近距離の連続クロスダイビングや接近する相手にグランドブラスターを当てるなど，敵の反撃に合わせて必殺技を使おう。

遠距離から撃ってきたグランドブラスターは，クロスダイビングで跳び越えつつ攻撃できる。また，ドラムショットはグランドブラスターで迎撃可能だ。どちらも先読みが必要だが，覚えておいて損はないだろう。



◀リーチは同じなので，必殺技の使いかたがカギ

スーパーファミコン版『龍虎の拳』エンディング・ストーリー



ネオジオ(&アーケード)版とちがって，スーファミ版『龍虎の拳』のエンディングでは，Mr.カラテの正体が明かされ，その後のエピローグまで描かれている。けれどもそれは，『龍虎2』の設定とは少々ちがう，スーファミ版だけのオリジナル・ストーリーなのだ。その全文をここに掲載してみた。読んでくれ！

ユリ「やめて!!　お兄ちゃん」
リョウ「ユリ!!　だいじょうぶか？　心配したんだぞ……」
ロバート「ユリちゃん」
ユリ「うん！　私は何ともないの。お兄ちゃん……その人は……その人は，私たちの……」
Mr.カラテ(タクマ)「リョウ，さすがだな。しばらく見ぬ間にずいぶんと腕をあげたもんだ」
リョウ「父さん！　いったい……いったいどういうことなんだ！」
タクマ「リョウ。わしはお前たちのもとを去ってから，ロネットを事故死させたヤツを追って各地を歩き回った。やがて，わしはこのサウスタウンへとやってきたのだが，なかなか手がかりがつかめず，わしは酒浸りの生活がつづくようになった。ギャンブルにも手をだし，多額の借金まで作るありさまだった。そして路頭に迷ったわしの前にある男が現われ，その男はギース・ハワードと名乗り，ヤツはわしの借金を肩代わりするかわりに事業の手助けをしてほしいと言ってきた。だが，わしはギースの本性を知ってしまった。ギースとヤツの部下，ビッグとの密談を聞いてしまったのだ……」

☆

ビッグ「ギースさま，ここまでくればサウスタウンを手中におさめるなど，もはや時間の問題でしょう。ただ，あのジェフ・ボガードとかいう男，早く始末しておかねば，あとあとやっかいなことになろうかと……」
ギース「フッ，それならばすでに手は打ってある。この間ひろってきたあのタクマとかいう男，聞けば極限流空手の師範とか……。ストリートファイトと称しジェフと戦わせ，ヤツを消す。そのあとでタクマを消せば，なあに造作もないことよ」

☆

ロバート「ギースか……。そいつが黒幕ちゅうわけやな。よし，わいが軽くかたづけたる！」
リョウ「ロバート，落ち着け！　父さん，つづけてくれ！」
タクマ「あとでわかったことだが，ヤツも拳の達人らしく，ヤツの手でその男を始末できただろう。だが，そんなことをすれば実業家としての地位が危ぶまれる。そこでヤツは極限流師範のわしの存在を知り，その力を利用したというわけだ。むろん，わしはそんなことには応じなかったが，ヤツはユリを人質にとって……。わしはヤツの言うことを聞くしかなかった」
リョウ「なんてヤツだ，卑怯なまねをしやがる！」
タクマ「リョウ，それにユリ，突然お前たちの前から去ったうえ，こんなことに巻き込んでしまって……。ずいぶんと苦労かけたな。わしはお前たちに父親らしいことを何もしてやれなかった。わしを許してくれ。わしは父としても人間としても，最低の人間だ……」
ユリ「お父さん……。お兄ちゃん，お父さんを許してあげて！」
リョウ「父さん，もういいよ。無事でさえいてくれたら。生きていてくれさえすれば，オレは何も言うことはないよ」
タクマ「リョウ……」

☆

数日後，タクマは，極限流空手師範の座を息子のリョウへゆずり，みずから街外れに小さな道場を開き，日夜指導にあたっていた。一方，道場にもどったリョウとロバートは，さらなる修行をつづけた。
ロバート「おらおら，どうしたリョウ」
リョウ「のぞむところだ！」　(終)

第5章

この章を読まずして『龍虎2』は語れない

潜入!! 龍虎ワールド

「龍虎2」がヒットした陰には，開発スタッフやSNKのかたがたの大変な苦労が隠されている。どれだけ多くの資料やデータが作成されたのか，その一部を本章で紹介してみよう。さらに，必勝&爆笑テクニック満載の「超情報伝授」，絵本と絵コンテまで掲載した「アニメで楽しむ龍虎」，読者ハガキで構成された「龍虎の闘技場」など，ファン必読のページがたっぷりだ。

知られざる秘密が今，明らかに…!!

『龍虎2』SNKインタビュー

我々取材班が大阪にあるSNK本社を訪れたのは，ネオジオ版「龍虎2」の発売日である3月11日。いつものように江坂駅を降りて，SNKのある方角へ歩いていこうとすると……ややっ，予期せぬ方向にNEO・GEOマークが!! なんと，じつに立派なSNKの新自社ビルが完成していたのだ(右写真)！ 驚いたことに，その1，2階は豪華なゲーム・センターになっている。だが，我々に遊んでいるヒマなどない。引越し作業真っただ中のSNKで，インタビューを敢行だ！

『龍虎の拳2』誕生までの道のり

――『龍虎の拳』シリーズをスタートさせたきっかけを教えてください。

G：『龍虎1』の場合，他の格闘ゲームと差別化をはかった，これまでにないリアルな格闘ゲームを作りたい，というところからはじまりました。

具体的には，まずキャラの大きさを大きくして，リアルな雰囲気をだすように考えました。たとえば，ダメージを受けると顔がハレてきて，いかにも痛そうなカンジをだそうと。そういった部分で迫力っていうものも表現できると思いまして……。

また，キャラクターの設定も〝いかにも〟というようなものは避けました。たとえば，キングにムエタイの衣装は着せないとか。ムエタイを体得していてるバンサー，という映画的な設定なんですね。

――『1』は，ストーリー部分でも話題になりましたよね。そのエンディングでは「TO BE CONTINUED」となるわけですが，最初から『2』を想定されていたんですか？

G：たしかにリアルさと同時に，ストーリー性を重視しようというのも『龍虎1』開発時の方針でした。でも，『1』を作っているときは，続編の発売が決定していたわけじゃないんです。開発内部では作りたいという気持ちがあったんですけれどね。

――『2』を開発するうえでのコンセプトを聞かせてください。

N：まず，操作のレスポンスなど，前作の不満点から入っていきました。それから，『1』ではストーリー重視だったため，操作キャラがリョウとロバートの2人だったんですが，今回は対戦を重視しようということで，12人に増やしました。

システム面では，基本的には『1』をベースにしています。気力・挑発システムやズーム機能などは，そのまま残しておこうと思いまして。

『龍虎2』はこうして開発された!!

――『龍虎2』の開発は，どんな過程で行なわれたんですか？

N：まずは，ユーザーからの要望を尊重しながら原案書を作りまして，それをひととおり各デザイナーに渡します。で，背景担当の人にはイラストをあげてもらい，オブジェクト(キャラクターのスプライト)担当の人にはラフ・デザインをあげてもらって，それらの中から最終的に企画担当が選抜して企画書を作成します。

――そのあとに，各部署で実際の開発作業に入るわけですね。

K：はい。オブジェクト担当は，まず企画側が決定したキャラクターを紙面からドットになおして，細かく修正。イメージがだいたい固まったら，仮キャラということで決定して，実際にキャラクターを動かす作業に入ります。で，動かしているうちにいろいろと修正して，最終的にキャラを決定する……というのを1年間やっていました。

――描かれていくときに，大変だった部分はありましたか？

K：格闘技のビデオを見たり，空手の本を読んだりしてキャラのポーズを決めますが，本物のポーズを使用すると，普通の人間がやっているものなので，おもしろさや，カッコよさに欠けてしまうときがあるんです。だから，多少誇張させたり崩したりして，キャラに合ったカタチをだしていくようにしています。

でも，ゲーム自体が〝リアル指向〟なので，リアルさをハズすこともできないんです。いかに本物の格闘技に近づけて，なおかつカッコよくできるか，そのへんのバランスがむずかしかったですね。「こんな蹴りかたはありえない」なんていうのは極力避けるように気をつけました。

――つづいては背景ですが。

M：背景は，まず原案書に書かれているイメージ設定をもとにして，背景担当者数人でミーティングを重ねて，イメージ・イラストを描きます。それがOKであれば，よりゲーム画面に近い下絵を作って，OKがでればドットになおしていきます。

――大変だったところは？

M：企画者のイメージをどれだけ表現できるか，という点ですか。リアルといっても，単に写真みたいな絵に仕上げるだけではゲームらしさが損なわれてしまいますので。あとは，プレイヤー・キャラと背景の色がなじんで，キャラの動きが見づらくなってしまわないように，すごく気を使いましたね。キャラが大きいぶん，背景も大きくなりますので，1枚を描くのに早くて2か月くらいかかっています。

格闘ゲーム史上最多のメッセージ量

――企画側の作業はどういった流れだったんですか？

N：原案書の段階では，どのキャラがどんな技を使うのか，内容が決まっていないので，まずはそのラフを作ってデザイナーに渡します。それと同時に，設定をもとにして，シナリオのほうも作っていきました。

――企画作業の中で一番大変だったのはどのへんでしたか？

N：そうですね，技も大変なんですが，それよりもシナリオのほうですね。登場キャラがとにかく多いので，スタート・メッセージが膨大な量になりまして……。キャラごとの口調を統一したり，性格に合ったセリフを作るのに苦労しましたね。結局，スタート・メッセージは，かなり最後のほうまで書いていました。

――メッセージ量の多さは，数ある格闘ゲームの中でもナンバー1でしょう？

G：スタート・デモのためにわざわざ描き下ろしたグラフィックもありますよ（笑）。

『龍虎』と『餓狼』の接近遭遇!?

――今回シナリオ上で，ギースがでてきて『餓狼』と交わっていますが，これは『龍虎』が『餓狼』の前の話だと考えてもいいんですか？

G：うーん，今のところは，まだ発表できないんですが，いずれ何らかの形で，そのあたりの話ができるかと思いますよ。

――むむっ，意味シン（笑）。では話題を変えて，『餓狼伝説スペシャル』のときは，リョウ・サカザキの部分を『龍虎』チームのかたが制作協力したとうかがったんですが，今回はギースの部分を『餓狼』チームのかたに手伝ってもらったんですか？

K：そうですね，『餓狼』のギース担当のデザイナーに，「烈風拳の撃ちかたはこうや！」とか，一つ一つチェックしてもらいながらやりました。ただ，『餓狼SP』と『龍虎2』の開発期間がダブっていた時期があったので，そのころにリョウとギースのやりとりをするのが大変でしたね。

――グラフィックは二つのゲームで同じデータを使っているんですか？

K：いいえ，完全に別のものを用意しています。

――『龍虎2』のギースの技の中には，あとの物語であるはずの『餓狼』で使用されない技があるんですけど，これはどうしてですか？

N：『龍虎2』のころは十分強力だった技でも，『餓狼』のときには通用しなくなっていた，ということでしょう。ギースは時代に応じた技を使っているんです。

初公開!! ジョン&ミッキーのテーマ

――長い開発期間中に，徹夜とかでハイになって変なことをする人なんていませんでしたか（笑）？

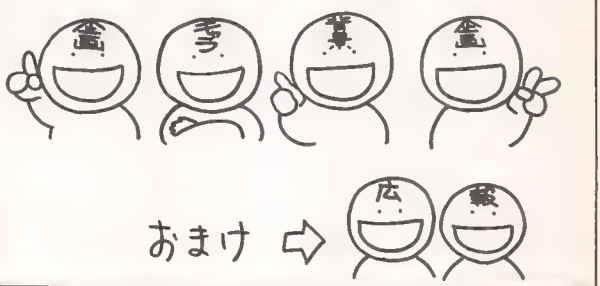
K：いましたねえ。BGMに合わせて歌を作ってしまうヤツとか。ジョン・クローリーのステージBGMに作詞した「ジョンの歌」は傑作でしたよ（笑）。ほかにもミッキーの歌とかありましたね。

――ボツになったアイデアや技があったら教えてください。

K：オヤジ（タクマ）の龍虎乱舞がありますよね。あれは最初はもっとムゴイ技でして，今はトドメの覇王至高拳が1発ですけど，アイデアの段階では3発もぶちかましたんですよ。

G：「拡散覇王翔吼拳」というのもありましたね（笑）。これはアイデアの段階でボツになりましたが。

K：ボツになったというわけではないんですが，如月の技の中には，本来ならば藤堂に使わせたかった技が多少取



★インタビューに答えてくださった人★

G　氏：企画担当。『龍虎』シリーズの取りまとめ役。
K　氏：オブジェクト担当。リョウ，ロバート，タクマを手掛ける。
M　氏：背景グラフィック担当。タクマ，ビッグ，ギース面を描く。
N　氏：企画担当。過去の代表作は『龍虎１』。
広　報：藤原氏&中岡さん（上のイラストを描いてくださったかた）

り入れられています。
――その藤堂が『龍虎2』に登場しないのはナゼなんですか？
G：新キャラを2，3体入れようということで開発当初は進んでいました。で，海外市場をターゲットにして如月というキャラが立案されたんですが，東洋的なイメージが藤堂とダブってしまったんですね。それに容量の問題もあって，今回は藤堂をカットさせてもらいました。
――他にもキャラクターの候補はあったんですか？
G：そうですね……女刑事とか，ビッグの女とか……。最初はそうしたキャラもいたんですが，キングやユリよりはキャラ的に弱かったんですよ。それでボツになりました。

ツラくて楽しい開発日記

――開発時の苦労話なんかありますか？
K：開発が後半に入ってくると，我先にというカンジでみんなデータを入れてしまうんです。そのときに，自分が入れていたデータが上から消されてしまって，朝起きて見ると「あっ，消えてる！」というのが何度もありましたね。
M：データを保存しておくマスターが一つしかないんで，みんなが集中するんです。しかも残業しながら半分寝ぼけ眼でやってるんで，他の人のぶんを消しちゃうんですよ。
――そのときはどうするんですか？
K：もー，「うがーっ」とか叫んで，そのまま仕事に取り組んで，1日中誰ともしゃべらない(笑)。
G：あと，作業を進めていると，自分の担当キャラクターへの思い入れっていうのがでてくるんですよ。そうすると各担当が，自分のキャラに強くなってほしくて，テスト段階で勝手に強さをいじっていることがあるんです。もちろん，企画者が最終的に調整するわけですが，その作業が大変でしたね。
K：技の数値自体はいじれないんですけれど，当たりの範囲を自由に変えることができるんですよ。そこを好き勝手に大きくしたりしてたんです。
G：それで，一時期，オブジェ担当が使うユリがものすごく強い時期があったんです。だれが闘っても勝てないくらいに。で，また当たり判定をいじったなと思って調べてみると，変更された形跡がない。何でなのか，しばらく原因がわからなかったんですが，ふたをあけてみれば，その人がユリを使わせたら天下無敵だったと。それだけだったんです(笑)。

BGMに合わせてキミも歌おう!!

①「ジョン・クローリーのうた」　作詞：開発スタッフS

ジョンクロー……オリィ――
ジョンクロー……オリィ――

プロペラプル～ン　犬がほえる
プロペラプル～ン　家も揺れる
プロペラプル～ン　鼻がかゆい
プロペラプル～ン　風がぬーるーいよー

②「ミッキー・ロジャースのうた」　作詞：開発スタッフS

ミッキーロジャースー　タラララッタッター
ミッキーロジャースー　タラララッタッタッタッター
タラララッタッタッタッターター

間奏

アー　暗いジムでサンドバッグたたいていると
ドキドキしちゃうよー

アー　窓の外の雷じっとみていると
そわそわしちゃうねぇー

何気ない質問6連発

――ところで，サウスタウンの通過単位は何なんですか？
N：ドルです。エンディングで円とでるのは，ドルよりも円のほうがわかりやすいからですね。
――リョウとユリの母親は，交通事故で死んだってことになってますが，ビッグの差し金ですか？
G：さあ……。まあ明らかにしないほうが謎が増えておもしろいでしょう？(笑)
――キャラクターの誕生日は，『餓狼』のときのように，開発者のかたのものなんですか？
K：ほとんどそうです(笑)。
――タクマの「覇王翔吼拳」は「覇王至高拳」という名づけられてますよね。見た目は変わらないんですけど，名前がちがうのはなんでですか？
G：やっぱり創始者なんで，差別化したかったのが一番なんですけど(笑)。

攻撃値も多少ちがいます。

――開発チーム内で，対戦でのキャラクターの強さをランクづけしたら，どうなりますか？

K：やっぱりミッキーが最強じゃないですか？

N：みんなの話を総合すると，ミッキー，リーやビッグあたりが強くて，極限流の4人がそのあとにつづいて……その中でもユリとタクマが上というカンジですね。

K：一番弱いのはジョンですかねぇ。

――『龍虎』シリーズは今回で完結になるんでしょうか？

G：これはまだ発売したばかりなんで，何とも言えません。反響しだい，というところですね。

初心者にやさしい操作形態

――ユーザーからの反響はどうですか？

N：ユリの性格が変わったんじゃないか，というのが多いですね。『1』のエンディングで一言しゃべっただけで，性格が決められてしまったようなんです。『2』になってやたらめったら明るいんで「これはちがうんじゃないか」という反響がかなりありました。でも，ユリはもともとああいう感じの設定だったんで，むしろこちらが驚いているくらいです。

――人気が高いのはやはりユリですか？

G：一番となると如月ですね。ユリは好き嫌いが半々にわかれているようです。キングもあいかわらず人気がありますね。

――今回はコマンドの先行入力（リザーブ）ができますが，何か理由があるんですか？

G：『龍虎1』は，そのへんが比較的シビアだったんですよ。それで，『2』では初心者でもやすいように，コマンドの受け付けを変更しました。

――必殺技も，連打系とかタメ系がなくて，すべてコマンド系ですよね。

G：それも，初心者が技をだしやすいようにしたかったからです。はじめ，タメ系なども入れて実験してみたんですけど，かなりだしにくかった。それで，できるだけ使い勝手がいいように改良したんです。

N：超必殺技などのコマンドも，できるだけ技のイメージに合った，素直な動きのコマンドを何個か考えて，その中から選んで決めています。

――最後に，ユーザーのかたに，『龍虎2』のこのへんを楽しんでもらいたい，というメッセージを。

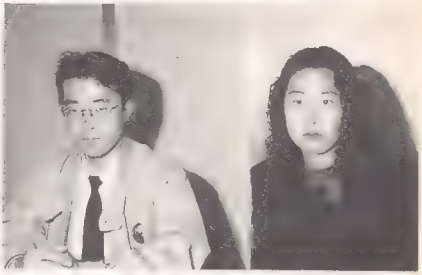
G：対戦を考えた『龍虎2』ですので，ケンカせんように（笑），楽しんでください。

K：『1』に比べて，全体的に等身も上がって，カッコよくなってますので，できるだけカッコよく勝てるように，がんばってください。

M：対戦もいいですが，ビジュアルとして，1枚の絵として背景も見てやってください。

N：スタート・メッセージは時間かけて作ったんで，飛ばさないでくださいね（笑）。

▼インタビューにご協力いただいた，SNK広報の藤原さん（左）と中岡さん。余談ではあるが，藤原さんはSNKの「ぷよぷよマスター」なんだそうだ



ニュース!! DEMPAより「XNEO-1」発売!!

ネオジオ・ユーザーにビッグ・ニュース!!　DEMPAマイコンソフトから，ネオジオの映像をS端子やアナログ15ピンのモニターに映しだすためのアイテム「XNEO-1 RGB／S」が発売されるぞ！　これまではアナログ21ピン用のケーブルしか発売されていなかったから，パソコン用のアナログ15ピン対応モニターを持っていたネオジオ・ユーザーは，ちょっと困っていたハズ。でも，これでもう大丈夫。さらに「XNEO-1 RGB／S」を使えば，S端子，15ピン，21ピンのいずれのモニターでも，ステレオ音声でネオジオ・ソフトが楽しめるようになるのだ（21ピンのモニターを使用する場合は，8ピン→21ピンのアナログRGBケーブルが必要）。美しい映像と迫力のサウンドで，キミのネオジオ・ライフがさらに充実することまちがいなし！　「XNEO-1 RGB／S」は，7月初旬に予価7,600円（税別）で発売の予定だ。楽しみにしていてくれ!!

音声のページ

Voice List

ギースの飛翔日輪斬は「ゴチソウ！」，ビッグの挑発は「おミソ吸う？」と言ってるって本当？——疑問の答えは，このページを見ればバッチリだ！

リョウ・サカザキ（声優：臼井雅基）

虎煌拳	こおうけん
暫烈拳	ざんれつけん
飛燕疾風脚	ひえんしっぷうきゃく
覇王翔吼拳	はおうしょうこうけん
勝利の声	おすっ！
挑発	おらおら！

ロバート・ガルシア（声優：稲毛一弘）

龍撃拳	りゅうげきけん
幻影脚	げんえいきゃく
飛燕疾風脚	ひえんしっぷうきゃく
覇王翔吼拳	はおうしょうこうけん
飛燕龍神脚	ひえんりゅうじんきゃく
勝利の声	イエーッ！
パーフェクト勝利の声	まっ，ざっとこんなもんや
挑発	どないしたんや？

如月影二（声優：島よしのり）

気孔砲	きこうほう
流影陣	りゅうえいじん
霞み斬り	かすみぎり
斬鉄波	ざんてつは
斬鉄蟷螂拳	ざんてつとうろうけん
勝利の声	フッ，笑止！
挑発	かかってきな

ジャック・ターナー（声優：外人さん）

ヘルダイビング	HELL DIVE！
ダイナマイトラリアート	DYNAMITE！
勝利の声	Waah, hah, hah, twerp.
パーフェクト勝利の声	Hummph. No problem.

リー・パイロン（声優：稲毛一弘）

華中飛狼虎	ヒョーッ
華中鷹爪激	ヒョーッ
鉄の爪攻撃	ヒョッヒョッヒョッヒョッ……
勝利の声	ヒョッヒョッヒョッ
パーフェクト勝利の声	フーッ
挑発	ヒョッヒョッヒョッ

キング（声優：生駒治美）

ベノムストライク	ベノムストライク！
トルネードキック	トルネードキック！
サプライズローズ	サプライズローズ！
ダブルストライク	ダブルストライク！
トラップショット	トラップショット！
勝利の声	フンッ！情けない
挑発	カモン・ベイビー！

ミッキー・ロジャース（声優：外人さん）

バーニングアッパー	BURNING UPPER！
ローリングアッパー	ROLLING UPPER！
ラッシュボンバー	BOMBER RUSH！
勝利の声	I'M NO.1！
パーフェクト勝利の声	I AM THE CHAMPION！
挑発	COME ON, BABY！

ジョン・クローリー（声優：臼井雅基）

メガスマッシュ	メガスマッシュ
フライングアタック	フライングアタック
アトミックスマッシュ	アトミックスマッシュ
メガスマッシャー	メガスマッシャー
スパイラルレッグボマー	レッグボマー
勝利の声	フッ，口ほどにもない
パーフェクト勝利の声	フッ，こざかしい
挑発	余裕のある口調で「ヘイッ！かかってきな！」

Mr. ビッグ（声優：外人さん）

ドラムショット	DRUM SHOT
スピニングランサー	SPINNING LANCER！
ハイボルテージウェーブ	HIGH VOLTAGE WAVE！
ブラスターウェーブ	BLASTER WAVE！
グランドブラスター	BLASTER！
勝利の声	ハッハッハッハッ
挑発	Over so soon？

タクマ・サカザキ（声優：津田栄治）

虎煌拳	こおうけん
暫烈拳	ざんれつけん
飛燕疾風脚	ひえんしっぷうきゃく
翔乱脚	しょうらんきゃく
覇王至高拳	はおうしこうけん
勝利の声	イヤーッ！
パーフェクト勝利の声	未熟者めが！
挑発	かかってこぬか！

ユリ・サカザキ（声優：堀江かおり）

虎煌拳	こおうけん
百烈ビンタ	こんのぉ〜っ！
覇王翔吼拳	はおうしょうこうけ〜ん！
砕破	サイファー！
飛燕鳳凰脚	ひえんほうおうきゃく
雷煌拳	らいおうけん
勝利の声	ん？　よゆうッチ！
パーフェクト勝利の声	え？　キャーッ！　もうっ，さいて〜！
挑発	こっち，こっち！
オープニング・デモ	やめて，お兄ちゃん！　その人は私たちの……

テムジン（声優：島よしのり）

蒙古気弾撃	きだんへきぃ〜
蒙古雷撃弾	らいげきだ〜ん
蒙古蒙烈破砕弾	もうれつはさいだんダスー！
蒙古竜巻撃	たつまきげきぃ〜
勝利の声	勝ちダス，勝ちダス，やったダスぅー
パーフェクト勝利の声	ウホホ，ウホホ，フーッ
挑発	相手をバカにして笑う「ガハハハ」

ギース・ハワード（声優：外人さん）

飛翔日輪斬	BUZZSAW！
勝利，パーフェクト勝利の声	DIE, YABO！
挑発	COME ON, YELLOW BELLY.

ベーマガ本誌より
出張してきたぞ!!

超情報伝授

「怪現象の部屋」（→94ページ）につづき，『龍虎2』の役立つ情報と珍現象を紹介しよう。そして，ほかのコーナーで載せそこ……いやいやいや。とにかく，存分にお楽しみを。

実用編

基本技と必殺技とキャンセルの関係

じつは『龍虎2』の必殺技には，基本技をキャンセルすることができるもの，できないものがある。そこで，キャラごとにキャンセルできない必殺技を紹介しよう（ギースはのぞく）。

リョウ　……虎煌拳，空中虎煌拳，飛燕疾風脚，覇王翔吼拳
ロバート……飛燕龍神脚，龍虎乱舞
ユリ　……なし
タクマ　……龍虎乱舞
影二　……霞み斬り
テムジン……蒙古雷撃弾，蒙古大車輪投げ，蒙古天武人乱舞
ジャック……ブレインショックバット
リー　……鉄の爪攻撃
キング　……ダブルストライク
ミッキー……ラッシュボンバー
ジョン　……スパイラルレッグボマー，オーバードライブキック
ビッグ　……グランドプラスター

リザーブについての考察

20ページの補足として，リザーブが可能な状態について説明しよう。なかには，入力した技が必殺技でないと，リザーブされない場合もあるぞ。

●リザーブが可能な状態
・ガードの有無にかかわらず，基本技or必殺技が当たったとき。ただし，攻撃が当たる前に入力したコマンドは，無効化される場合もある。
・ジャンプの着地直前
●必殺技（カス技）なら可能な状態
・起き上がり（ダウン中は不可）
・基本技，必殺技の空振り
・投げ技の直後（相手を離してから）
●絶対にリザーブできない状態
・試合開始（行動可能になるまで）
・ダウン（倒れているとき）
・挑発
・ガード
・のけぞり（攻撃を食らったとき）
・パンチ→キックのように，属性の異なる基本技を使った連係。例外として，立ちキック→パンチ攻撃だけはリザーブが可能。

まだまだあります超情報!!

●あれっ，ジャンプしないぞ？

しゃがみ状態からジャンプするには，「しゃがむ→立つ→ジャンプ」という余分な動作（時間）が必要。だから，しゃがみ状態からレバーを上に入れ，「立つ」動作の間にレバーを離せば，そのキャラはジャンプしないのだ。しゃがみ状態からレバーを1回転しても，同じような現象が起きる。

つまり，しゃがみガードからジャンプして，相手の攻撃から逃げることは，あまり得策とは言えないのだ。

●現実的!?挑戦者のハンディ

最終ラウンドで引き分けになると，エキストラ・ラウンド（延長戦）が開始される。しかし，そこでも勝敗がつかなかった場合はどうなるのか？

じつは，延長戦で時間切れドローになると，乱入側が無条件で負けてしまうのだ。ちなみに，ダブルKOによるドローは両者失格となる。

●気絶ポイントが減らない

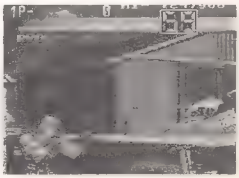
隠し必殺技をキメられたキャラは，不思議なことに10秒以上経過しても，気絶ポイントがクリアされないことがある。だから，何かしらの攻撃をヒットさせれば，そのキャラは気絶してしまう。本当に一発逆転が可能だ。

●しゃがみ強パンチの秘密

あまり気づかれないが，しゃがみ強パンチは，しゃがみガードで防げても，立ちガードでは防げないのだ。

●メモリカードでお得スタート

まず，前作『龍虎の拳』のストーリー・モードをプレイする。そして，ボーナス・ゲーム（修行）で体力や気力を増やしたり，超必殺技をおぼえたら，そのデータをメモリカードにセーブしておこう。そのカードをネオジオに差したまま『龍虎2』をスタートさせる。すると，対CPU戦での初期能力（体力，気力，超必殺技の有無）が，前作で修行したぶんプラスされるのだ。



◀まだステージーだというのに，気力の量が……

連続技研究委員会

当委員会の主旨は，『龍虎2』における連続技を，特定の側面から研究することにある。右の表では，各キャラのどの部分への攻撃がどの程度の連続技になるかを，4段階評価で表わしてみた。Aはその部分に攻撃を受けてもあとがつなげにくい，Dはその逆で，そのあとの攻撃が連続で入れやすいという意味。

▲めくり弱キックをヒットさせた直後の間合い。リョウとロバートでここまでちがう

[連続技の入りやすさ表]

A…超食らわない
B…さほど食らわない
C…そこそこ食らう
D…バリバリ食らう

キャラ名	めくり	上段	中段	下段
リョウ	C	B	C	B
ロバート	A	C	C	C
ユリ	A	C	B	A
タクマ	C	B	C	B
影二	D	D	D	D
テムジン	B	A	C	A
ジャック	B	B	C	B
リー	C	A	C	C
キング	B	B	C	B
ミッキー	B	C	C	C
ジョン	B	C	C	C
ビッグ	B	B	B	C
ギース	B	B	D	D

[究極連続技リスト]

●リョウ
・ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→虎咆(2段)(2P専用)

●ロバート
・ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→カス龍牙

●ユリ
・めくり強キック→しゃがみ強パンチ→百烈ビンタ

●タクマ
・めくり弱キックorジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ→カス翔乱脚
・ジャンプ強キック→昇り弱パンチ

●影二
・ジャンプ強キック（2段）→しゃがみ弱パンチ→立ち強パンチ→流影陣orローキック攻撃（流影陣は2P専用技）
・弱パンチ→近距離立ち強パンチ→昇り弱キック

●テムジン
・重ね蒙古気弾壁→遠距離立ち強パンチ→蒙古蒙烈破砕弾

●ジャック
・重ねジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ→ヘルダイビング

●リー
・ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→真空空転爪

●キング
・ジャンプ強キック→カス・トラップショット→トルネードキック

●ミッキー
・立ち弱パンチ×5→コンビネーションI(2発)（2P専用）

●ジョン
・ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ→オーバードライブキック（2P専用）

●ビッグ
・ジャンプ強攻撃→クロスダイビング→逆ガード・ブラスターウェーブ
・ジャンプ強攻撃or立ち強キック→ライジングスピア

2P側優勢の事実「地形効果」とは?

「龍虎2」では、1P側に比べ、2P側の攻撃1発の速度がわずかに速い。そのため、攻撃のヒット回数が増えるだけでなく、1P側ではつながらなかった攻撃も、2P側では連続技として成立するようになるのだ（たとえばリョウ、ユリ、テムジンのしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックが連続になる）。結論として、2P側がやや有利だと言える。

大道芸&珍現象編

キング・オブ・ザ・飛び道具&突進技

異種格闘技大会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の出場者たちが，得意な飛び道具，突進技を使い，生きるか死ぬかの一発勝負を行なった。

さて，真の勝利は誰の手に……!?

バックドラフト対決

覇王翔吼拳VS蒙古蒙烈破砕弾

◀お互い精魂つき果てて引き分け

すり抜け対決

斬鉄波VSローリングアッパー

◀両者痛み分け。しかし，ミッキーは入院

連射対決

グランドブラスターVS烈風拳

◀キースの猛攻にビッグが耐えて時間切れ

こわい顔対決

覇王至高拳VS極ヒップアタック

◀ジャックが目測を誤って素振負け

吸収対決

ブラスターウェーブVSプラネットゲイル

◀ビッグ善戦したが入院。ミッキーの判定勝ち

お子様対決

アトミックスマッシュVSアトミックスマッシュ

◀2P側がコマンド入力をミスって惨敗

維新の嵐対決

流影陣VSダブルストライク

◀キングが近づきすぎて影二の勝ち

頂上対決

雷煌拳VS空中虎煌拳

◀兄が裏切り虎煌拳を横に撃ったため反則負け

『龍虎の拳2』の真実

●『龍虎2』の続編が早くも!?

MVS版『龍虎2』の難易度はレベル1～8まであり，レベル1～4はそれぞれCPUキャラの動きが異なる。レベル5～8では，CPUキャラはレベル4と同じ動きをするが，ゲーム全体のスピードがレベル数に比例して上がっていく。

ここ最近，『龍虎2ターボ』が発売されたという話を聞くが，それはランクが高い『龍虎2』のことである。

●アップダウンは秘密です（シルエット・クイズ）

ネオジオ版のみ有効。ゲーム画面でリセット・ボタンを押すと，まれに表示されたキャラが真っ黒になってしまうのだ。これをメニュー画面でやると，『帰ってきたウ○ト○マン』のオープニングみたいでカッコイイぞ。

▲ご覧のように完全なモノクロ画面になってしまう。元の画面は何かな？

●ハクション!!（トラップショット）

海外版は文字メッセージが変わっているほか，使用キャラのボイス（音声）もいくつか差し変わるのだ。オープニングのユリをはじめ，キングとジョンは全般的に入れ替わっているし，ロバートは挑発とパーフェクト勝ちの声が変更されている。やはり，日本とアメリカのちがいというものが……。

サウスタウンの戦士たちに……

●ジャックの新必殺技？

使用キャラがジャックのとき，→↘↓↙←↖＋Aボタンとコマンドを入力してみよう。本来なら，ジャンプ直後にパンチ攻撃をするハズが，キックになってしまうのだ（強弱ともに）。

●ホバリング

何らかのボタンを押していると，ダッシュや飛び退きができなくなってしまうことは，ダッシュと飛び退き（→9ページ）の項で説明ずみだ。

それを利用したのがコレ。使用キャ

ラをリーにして，ボタンを押しながらレバーを右か左に連続で入力しよう。ボタンが押されているため，ダッシュできないが……。これは，実際にプレイして確認してほしい。

●怪力老人リー・パイロン

説明は不要。写真を見てくれ。

◀片手片足でこの巨体を持ち上げてしまうのだ

●デッドリーレイブのガード秘話

ギースのデッドリーレイブを立ちガードで防御すると，奇妙な現象が起きるのだ。まず，歩きガード。写真ではわかりづらいが，使用キャラがその場で後ずさりするぞ。また，カードしているにもかかわらず，だんだんと顔がハレていくのだ。

◀デッドリーレイブを立ちガードするのがムズい

◀よく見ればムーンウォークにも似ている

●立ち（ニュートラル）ポーズのワナ

使用キャラをジョンにして，しばらく何もしないでいると，ジョンが前のめりになって肩を揺らす。ここで攻撃すれば，いつもより遠い間合いからでも攻撃がヒットするぞ。

また，ジャックの立ちポーズは，あの腹が上下に振幅しているので，しゃがみ弱パンチが当たるときと，当たらないときがあるのだ。

●秘蔵!!幼少時代の写真

「怪現象の部屋」につづき，あのギースが少年だったころの写真も入手した。ちょっとコワイ……。

◀子供のころもいまの面影が……なんてウソ。じつは飛翔日輪斬を仕掛ける瞬間のポーズなのだ

●全身無敵の奥義発見!!

ギースの飛翔日輪斬にしかないと思われていた全身無敵。ところが，ビッグにも全身無敵になる技が用意されていた！　その技は気力充実。まあ，下の写真をご覧あれ。

▲気力充実を開始した瞬間に全身無敵の状態があるのだ。テムジンでも可能

●ガード骨破斬り，その後……

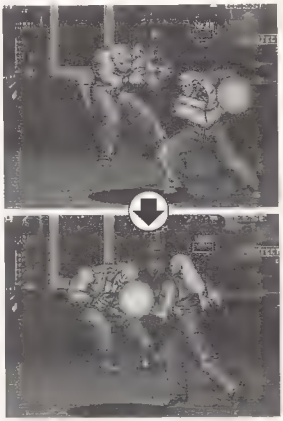
翔乱脚とガード骨破斬り（→96ページ）がぶつかった場合，どんな結果になるかと思ったら……。

▲▶こんな感じ。どちらもノー・ダメージで済んでしまうのだ

復讐に燃える極限流一家

●超タクマ人

まずは，タクマでギース戦をプレイする。そして，必殺技のエクスプロージョンボールを食らった瞬間，タクマが伝説の超タクマ人に!!

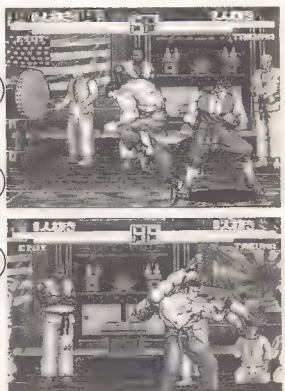


▲おだやかな心を持った空手家が激しい怒りに満ちたとき……超タクマ人に変身するのだ。なんか，リョウに似てなくもないが

●ユリは語る

発売当初から話題となったユリのキメ文句「余裕っち」。しかし，これを文字にした場合，どう表記するのが正しいのだろうか？

そこで，問い合わせてみたところ……「余裕っちでも，余裕ッチでもなくて，よゆうッチ！ です」ユリ談



●挑発しゃがみ移動

『龍虎2』には，『餓狼SP』のようなしゃがみ移動というアクションは存在しない。だから，レバーを斜め下に入れても何も起こらない。

しかし，「レバー斜め下+挑発」を繰り返すと，少しずつその方向（前方か後方か）へ移動するのだ。

◀まずは、レバーを↙に入れてしゃがむ

◀そして挑発。あとは、これを繰り返せば……

◀これだけ離れることができるのだ

●師範代の自動ガード

コンビネーション系必殺技の1発目でタクマにトドメをさすと，タクマは倒れながらも，迫りくる攻撃にガードマークで抵抗するのだ。

◀タクマの胸に注目。この丸いのが，ガード・マークだ

●カス飛燕龍神脚の秘密

飛燕龍神脚のカス技には，ほかのカス技にはない長所がある。それは，ヒットしたときのダメージ・マークが，必殺技によるダメージ・マークと同じこと，そしてカス飛燕龍神脚で相手をKOすると「脱げる」ことだ。

●ロバートは何て言ってるの？

テレビCMで，ロバートがしゃべっていたセリフを解説しよう。ボイスリストの番外編だ。

「It's about time you get here（やっときたか）」「What's that……（いた一何すんねん）」「What's that supose to prove（オレどついてどないすんねん）」「I'm talking to you(聞いとんかリョウ)」

「You are one of that kind……everybody……（だいたいお前っちゅうやつは）」

テムジンの愛

●テムジンの弟は，なんと……!?

無一文でサウスタウンにやってきた男，テムジン。そこまでして彼がこの街を訪れたのには，深い理由があった。と言うのも，幼いころに生き別れとなった弟が，サウスタウンで豪腕をふるっていると耳にしたからだ（ウソ）。

そして，異種格闘技戦「キング・オブ・ザ・ファイターズ」が開催されたことによって，テムジンと彼の弟は，涙の再会を果たした。下がそのときの写真。身体のサイズに差はあるが，2人の行動はまさにウリ二つだ。

●立ち強キック→蒙古大車輪投げ

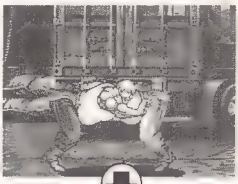
テレビCMに登場し，話題となった連続技(下写真)だが，いざやってみると成功した試しがない。どうやら，この連続技はCMを収録した段階のバージョンでしかできないものらしい。製品版で成功したら大いに自慢しよう。

◀まず、遠距離・強キックをガードさせる

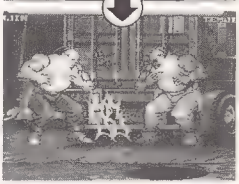
◀そのまま大車輪投げに。本当にできるのか!?

●ダメージマークが四つ

身体そのものに攻撃判定がある必殺技（スパイラルレッグボマー，鉄の爪攻撃など）同士で相打ちになると，写真のように，ダメージ・マークが2×2の四つになるぞ。



◀蒙古竜巻撃を同時に仕掛けると……



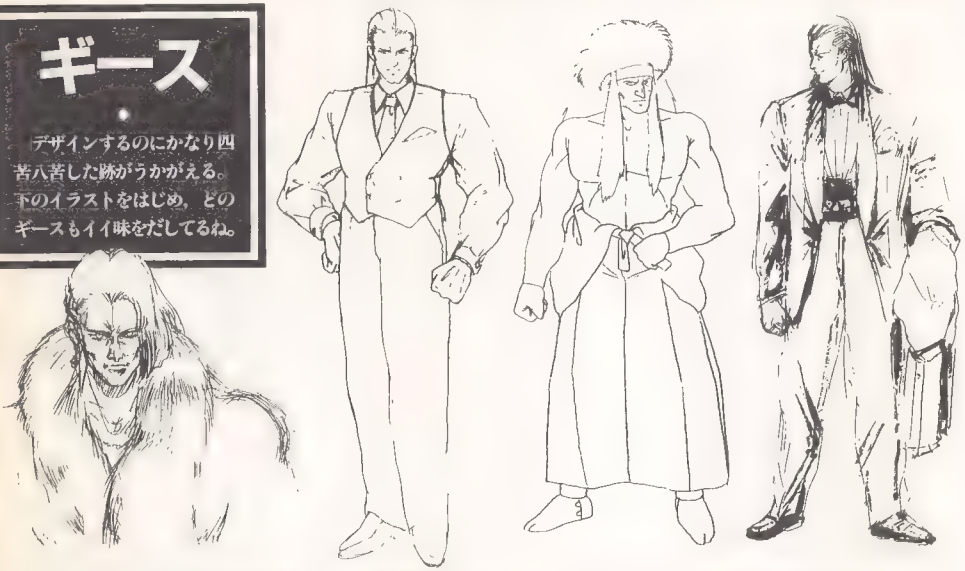
◀黄色と白のダメージ・マークが四つ出現する

『龍虎2』設定原画展覧会

インタビューのページを読んでもらえばわかるとおり，オブジェクト（キャラクター・グラフィック）担当の人は，イメージを固めていくために数多くのラフ・スケッチを描いている。そのうちの何点かを本誌用にお借りすることができたので，ここに掲載しよう。

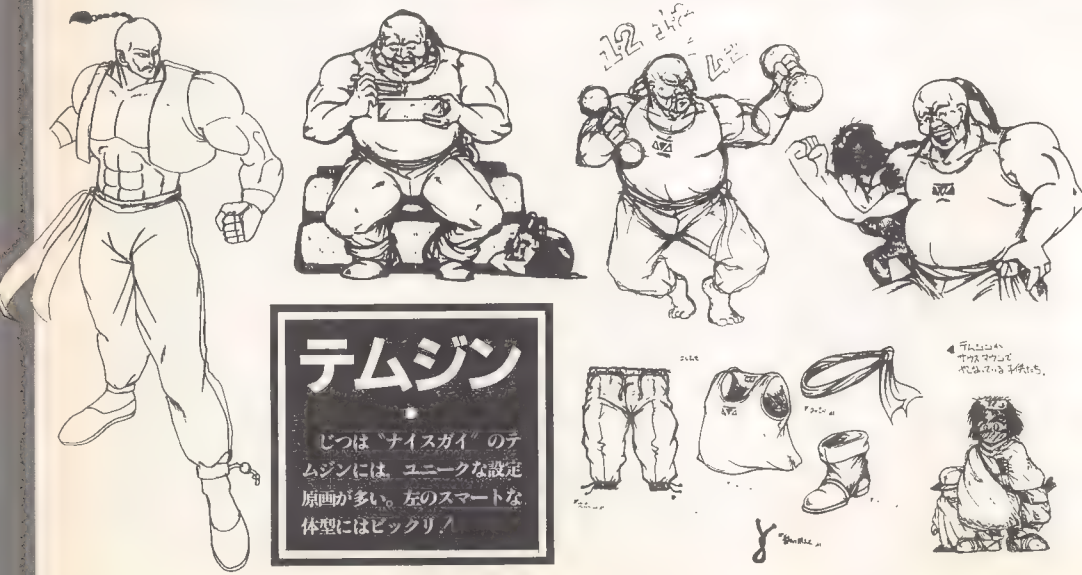
ギース

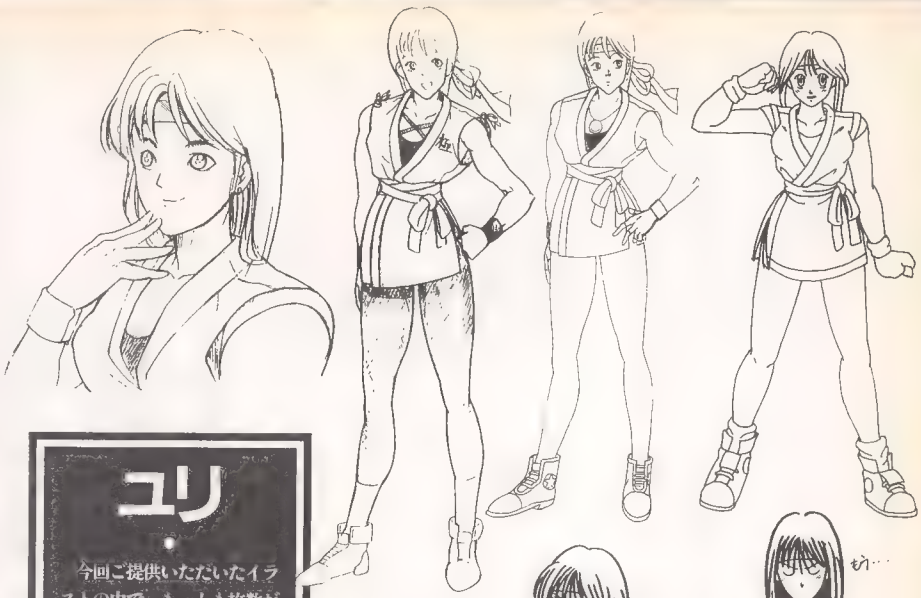
デザインするのにかなり四苦八苦した跡がうかがえる。下のイラストをはじめ，どのギースもイイ味をだしてるね。



テムジン

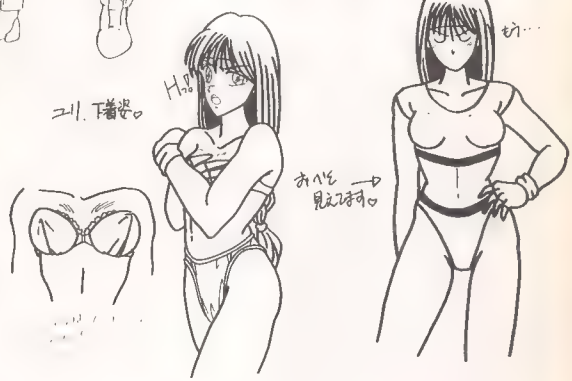
じつは"ナイスガイ"のテムジンには，ユニークな設定原画が多い。左のスマートな体型にはビックリ！

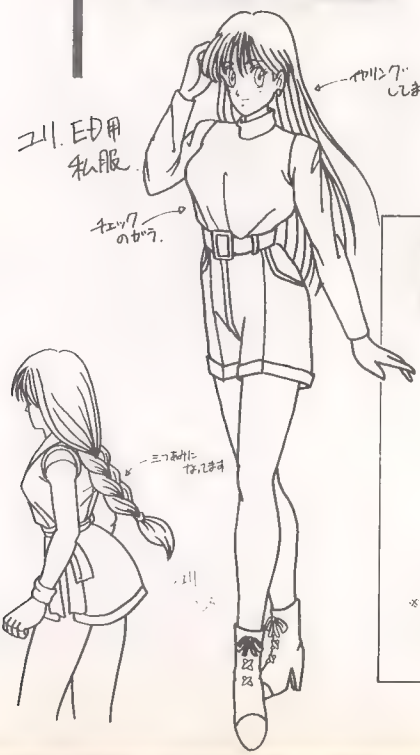




ユリ

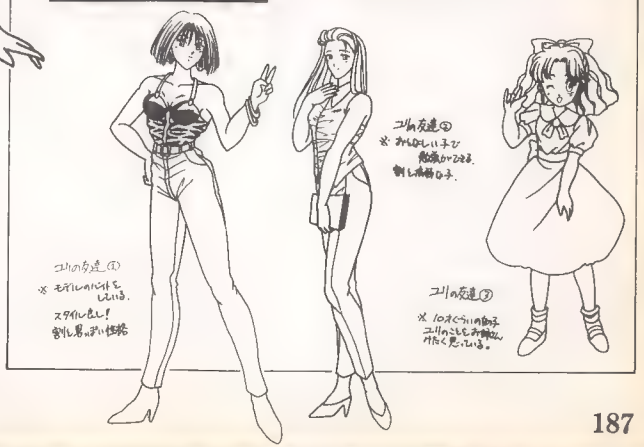
今回ご提供いただいたイラストの中で、もっとも枚数が多かったのがユリ。いわゆるサービス・カットまで、ちゃんと用意されてます。

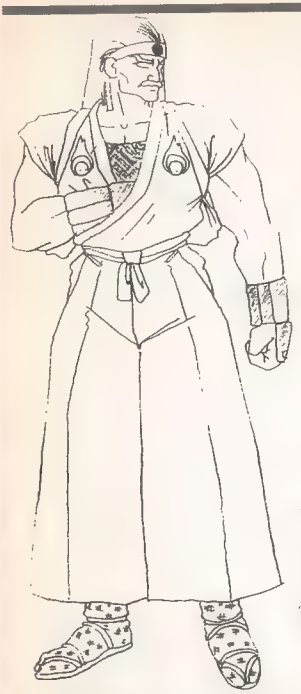




ユリの友人

エンディングにだけ登場するユリの友人たちにも、ちゃんと設定原画があった！『龍虎3』では、彼女たちが闘うことに…（ウソ）



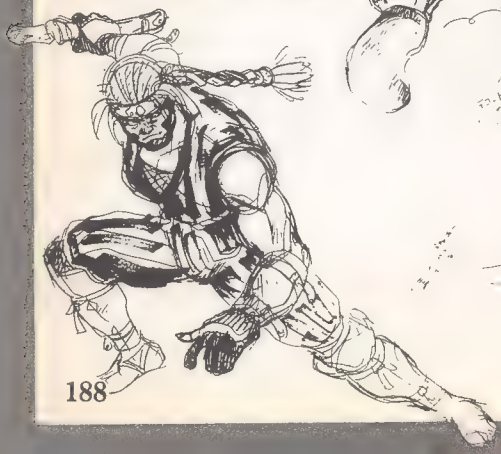


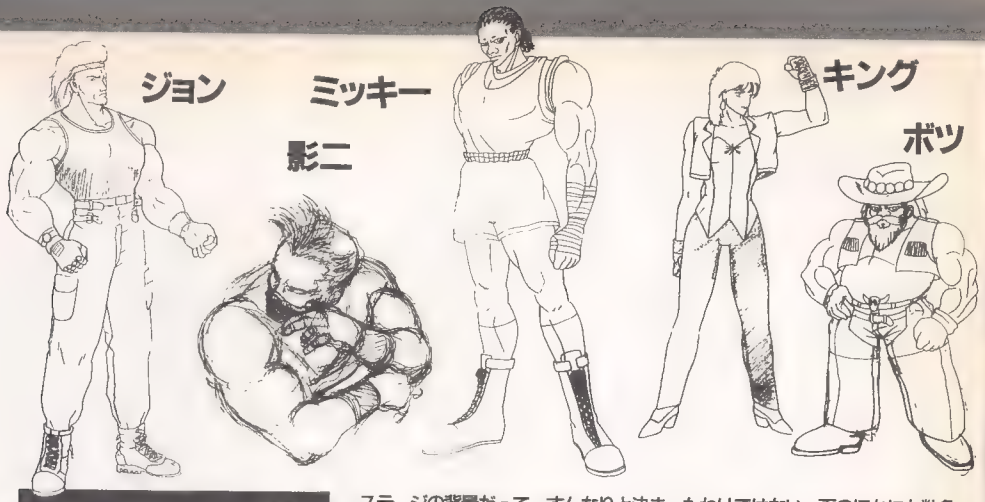
藤堂

実際のゲームにはでてこなかった藤堂だが，最初の企画段階では，しっかりと登場キャラの1人に入っていたようだ。その勇姿が見たかった！

忍者

如月影二の前身と思しき忍者の設定イラスト。これに改良が加えられて，今の影二が生みだされたのだろう。でも，そのおかげで藤堂が……。

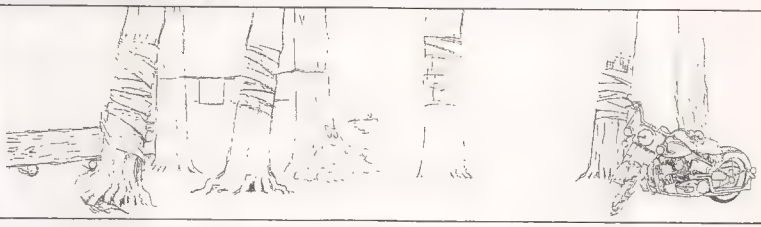




ボツ・ステージ集

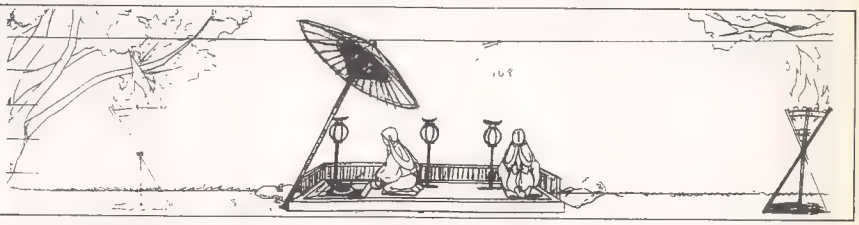
ステージの背景だって，すんなりと決まったわけではない。下のほかにも数多くのボツ原画が，日の目を見ないまま眠っているのだ。

リョウ・ステージ

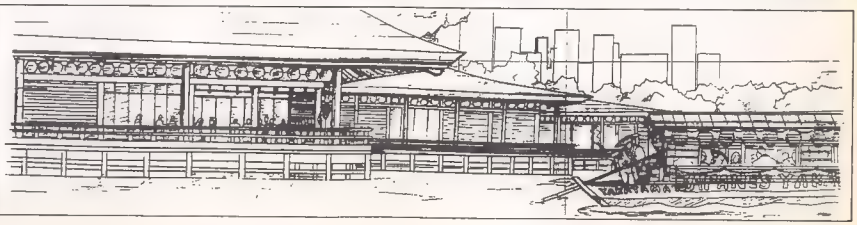


リョウ・ステージ

如月ステージ



如月ステージ

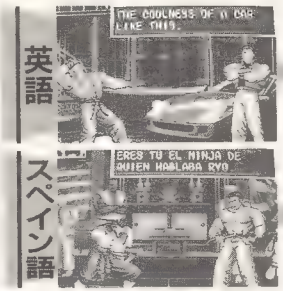


一挙16ページ!!日本語版/英語版完全対応

龍虎の拳2メッセージ・リスト

格闘ゲーム史上最多とも思えるメッセージ量を誇る『龍虎2』。そのメッセージのほとんどを，16ページも使って一挙に掲載してみた。なお，米国向けの英語メッセージも並列して載せてある。ネオジオ版では，英語のほかにスペイン語(!)を選択することもできるぞ。

◀ネオジオ版の設定画面。言語のほか、ゲーム・スピード（85、100、115、130%の4段階）も選択可



☆オープニング・メッセージ

1年前……
ONE YEAR BEFORE‥

ユリ「やめて，お兄ちゃん！　その人は，その人は私達の……」
STOP, RYO. THAT GUY WITH THE BIG NOSE IS‥

不敗の格闘家 Mr. KARATEはリョウの父，タクマであった。
YES. THE GUY WITH THE BIG BEAK WAS RYO AND YURI'S FATHER!

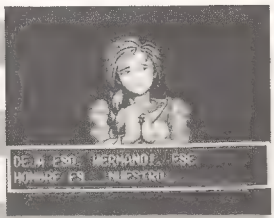
彼はサウスタウンである組織と接触した。組織はタクマの腕をみこんで
TAKUMA SAKAZAKI WHO FLED THE DREADED SOUTHTOWN SYNDICATE

彼を利用しようとするが，その計画は失敗におわった。
AND THE POWERFUL FIGURE WHO LED THIS DREADED BUNCH OF THUGS.

しかし，組織の影でタクマをねらう者がいた。
FOR HIS BREAKING OF THE GROUP CODE, MR. BIG KIDNAPPED YURI,

Mr. BIG。彼は自分の配下にタクマをひきいれるべく，
HOLDING HER HOSTAGE TO LURE THE UNSUSPECTING MR. KARATE.

娘のユリを人質にとり，タクマを利用したのであった……
TAKUMA SAKAZAKI, INTO A TRAP INVOLVING ROBERT AND RYO.



ギース・エピローグ

執事　「ギース様，間もなく日本の領空にはいります。」
MR. GEESE. WE ARE ENTERING JAPANESE AIR SPACE.

ギース　「そうか，わかった。サウス・タウンの方はどうか？」
I SEE. HOW GOES SOUTHTOWN?

執事　「はっ，すべて計画どおりにことははこんでいるようです。ただ……」
EVERYTHING IS GOING AS PLANNED. JUST F·A·B, B I·G G·U·Y.

ギース　「ただ，どうした？　いってみろ。」
TELL ME MORE. DON'T SPELL IT OUT.

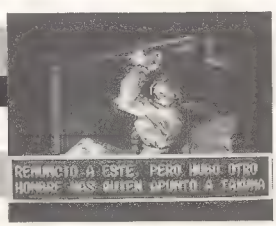
執事　「はいっ，ジェフ・ボガードの事についてですが……ギース様の事をいろいろとかぎまわっているようですが。」
O. K. WHOOPS, SORRY. ANYWAY, IT SEEMS THAT JEFF BOGARD IS CHECKING UP ON YOU AND YOUR ACTIONS. WE DON'T KNOW WHO THIS GUY IS.

ギース　「そうか，私がもどってくるまで奴の動きをマークしておけ。」
TAKE CARE OF HIM. RUB HIM OUT.

執事　「おおせのままに。」
RUB HIM OFF. GOT IT.

ギース　「サウス・タウンがこの私のものとなるのも，もはや時間のもんだい。」
OUT! TWIT. KILL HIM AND GET ME CONTROL OF SOUTHTOWN.

ギース　「日本でさらなる修行をつみ最強の男となるこの私に，もはやおそれるものなどなにもないわ。ハッハッハッ。」
I HAVE INVESTED TOO MUCH IN THIS TO SEE MY PLANS ENDED. THE CITY WILL BE MINE. ALL MINE. WAH HAH HAAAAH.



☆リョウ・サカザキ

■スタート・メッセージ

VS リョウ	リョウ	「そっくりさんの登場か。」 *I'VE SEEN YOU BEFORE, STUD.*
	リョウ	「どっちがにせものか，決着をつけてやるぜ！」 *LET'S SEE WHO IS WHO, FUNNY FACE!*
VS ロバート	リョウ	「なんだロバート，お前また車買いかえたのか？　まったくあきっぽいヤローだぜ！」 *WHAT IS THIS? YOU'VE BOUGHT A NEW CAR AGAIN? WHOA!*
	ロバート	「へッ，お前にはこの車のよさなんかわからんやろな。悲しいなあ！　リョウ。」 *HEY, YOU CAN'T UNDERSTAND. THE COOLNESS OF A CAR LIKE THIS.*
VS ユリ	リョウ	「なっ，なんてこった。相手はお前か。俺に勝てる自信でもあるのかユリ！」 *OH, SIS. YOU SHOULD REALLY THINK THIS OVER AGAIN.*
	ユリ	「へへ〜ん。今なら見のがしてあげてもいいよ。お兄ちゃん！」 *OOOH, SCARY. PLEASE, LET ME OFF EASY THIS TIME … NOT!*
VS タクマ	リョウ	「たとえ相手が父さんでも，本気でいくぜ！　勝負だ！」 *YOU'RE MY DAD, AND I LOVE YOU, BUT I'M GONNA KNOCK YOU SILLY.*
	タクマ	「ムスコといえどようしゃはしない。存分にかかってくるがいい。いくぞ，リョウ。」 *YOU SHOULD HAVE STAYED A GLINT IN MY EYE. SMART GUY, WAAH!*
VS 影二	リョウ	「へえっ，忍者と闘うなんてはじめてだぜ。」 *WOW, THIS IS THE FIRST TIME TO FIGHT A NINJA. COOL!*
	影二	「貴様も極限流空手の使い手か。ならばここで貴様には消えてもらう。」 *SO YOU ARE A USER OF KYOKUGEN. I HATE KARATE AND PEOPLE WHO PLACTICE IT!*
VS テムジン	リョウ	「はじめてみる格闘技だな。おてやわらかに頼むぜ！　おっさん。」 *OOOH! BE SURE NOT TO HURT ME, YA BIG MONGOLIAN MADMAN, YOU.*
	テムジン	「モンゴル相撲の真の力みせてやるダス。かかってくるダス。」 *YOU'RE ABOUT TO LEARN YOUR ERROR IN TEASING A MONGOLIAN SUMO!*
VS ジャック	リョウ	「おいおい，またあんたかよ，ちょっとは身軽に動けるようになったのかい？」 *YOU AGAIN? YOU MOVE QUITE WELL CONSIDERING YOUR AGE, GRAMPS!*
	ジャック	「小僧，言ってはいかんことを言ったな。地獄を見せてくれる。おじけづくなよ。」 *YOU REALLY KNOW HOW TO FROST MY CAKE, SONNY. EAT MY SHOES, BUG.*
VS リー	リョウ	「おやおや，また猿の爺さんか。いいかげんにしないと本当にいたいめ見るぜ。」 *OH, THE MONKEY-MAN COMES. IT'S BANANA SPLIT TIME, POP.*
	リー	「きょうのわしは最高に調子がいいんぢゃ。遠慮はいらんぞ。小僧！」 *I'M AT THE TOP OF MY FORM, BOY. I'M GONNA MAKE A MONKEY OF YOU!*
VS キング	リョウ	「ちょっとは女らしくなったじゃないか。その方がにあってるぜ！　キング！」 *OOOH, YOU'RE SO FEMININE. I LIKE IT!*
	キング	「ふっ，ふざけるな！　お前にほめられるためにやってんじゃないんだよ！」 *I DIDN'T COME HERE TO LISTEN TO YOUR PICK-UP LINES, EUNUCH!*
VS ミッキー	リョウ	「どうだ暗黒街のチャンプのミッキーさんよ。すこしは腕をあげたかい？」 *HOW ABOUT IT, MR UNDERWORLD CHAMP. HAVE YOU BEEN TRAINING HARD?*
	ミッキー	「フフッ，そのなまいきな口をきけないようにしてやるぜ！」 *HEH, HEH! YOU GOTTA BIG MOUTH, JUNIOR! WHY NOT COME AND SEE!*
VS ジョン	リョウ	「軍をやめたそうだな。力のほうはにぶってないのかい？」 *QUIT THE LIFE IN THE SERVICE? YOU'RE PROBABLY A COUCH POTATO.*
	ジョン	「本当の格闘技とはどういうものかを教えてやる！」 *I'M GONNA TEACH YOU NEVER TO USE POTATO IN A DEMEANING VEIN!*
VS BIG	リョウ	「BIG，久しぶりだな。相変わらずそのおもちゃは，てばなせんようだな。」 *LONG TIME, NO SEE, BIG. HAVEN'T YET QUIT USING TOYS?*
	BIG	「タクマのムスコか，いきがってばかりいると早死にするぞ！」 *LET'S SAY, I KNOW WHICH HOLES IN WHICH TO PUT MY PEGS, PAL!*

■ステージ・クリア・メッセージ

・俺のまねなんかして，しょうがない奴だ。
I AM THE ORIGINAL RYO SAKAZAKI!

・もう少し手加減して闘えばよかったかな。
IT SEEMS MY KYOKU GEN RYU KARATE WAS TOO MUCH FOR YOU!

・俺を倒すには，まだまだ力不足だったということさ。
WHEW! TALK ABOUT KICKING MAJOR BUTT THAT WAS A CHORE!

☆ロバート・ガルシア

■スタート・メッセージ

VS リョウ	ロバート	「リョウ，チャンプは一人で十分や。わるいけど勝たせてもらうで。」 *THERE IS ONLY ONE PERSON WHO CAN BE THE CHAMP‥ME!*
	リョウ	「さあ，それはどうかな，ロバート。俺も本気でやらせてもらうぜ。」 *SORRY, ROBSTER, YOU'RE ABOUT TO BE A GRAPE AT A BEAUJOLAIS DISCO.*
VS ロバート	ロバート	「おやおや，にせものの登場かいな。わいも有名になったもんや。」 *OH, LOOK. IT'S THE GREAT PRETENDER. MEET MR. REALITY!*
	ロバート	「姿形は同じでも拳の腕前だけはまねでけへんで。」 *I MAY LOOK LIKE YOU, BUT THAT'S WHERE THE SAMENESS ENDS, TWIT!*
VS ユリ	ロバート	「うわっ！　ユリちゃんやないか。俺と戦うっていうんかいな。ちょっと待ってくれよ。」 *OH, YURI! I'VE BEEN WAITING FOR A LITTLE ONE-ON-ONE.*
	ユリ	「わるいけどロバートさん。私，てかげんはしないからそのつもりでね！」 *ALWAYS THE KIND FEMINIST. NOW SHUT UP AND SHOW ME YOUR STUFF!*
VS タクマ	ロバート	「げっ，先生やんか。まいったなぁ，わい負けるかもしれん。どないしょ……。」 *OH NO, IT'S YOU! THIS COULD BE INTERESTING.*
	タクマ	「ロバート，お前のすべての力をもってかかってこい。」 *COME AT ME WITH ALL YOU GOT, ROBBY-BOY.*
VS 影二	ロバート	「おいおい，お前なんやねんその格好。テレビの見すぎちゃうか？　かんべんしてくれよ。」 *WHO ARE YOU AND WHAT ARE THOSE CLOTHES, NERD KING?*
	影二	「フッ，よくしゃべる男だ。それにひどいなまり方だ。」 *COMING FROM A GUY WITH A PONY TAIL, I REALLY MUST LAUGH. HAH!*
VS テムジン	ロバート	「おっさん，そんなせたけじゃわいにパンチすら当てられへんで。」 *WOW, OLD GUY, I THINK YOU SHOULD RECONSIDER THIS.*
	テムジン	「フフッ，能書はおわったダスか。では行かせてもらうダス。」 *HEH, HEH, I'LL CLEAN MY TEETH WITH YOU, SON OF A TAPEWORM.*
VS ジャック	ロバート	「見せてもらおうか，バイカーのジャックさんの腕前とやらを……。」 *FACE THE FURY OF ME, JACK, THE BIKING BEELZEBUB FROM BAKERSTOWN.*
	ジャック	「小僧，このジャック様と闘えることを光栄に思え。」 *YOU WORM! I'M FROM OSHKOSH! FEEL THE WRATH OF A CHEESEHEAD!*
VS リー	ロバート	「あのなあ，お爺ちゃん。むりな運動は体に毒やで。」 *WATCH IT, OLD GUY. EXERCISING TOO MUCH IS BAD FOR YOUR HEALTH!*
	リー	「ケケケ，わしの鉄の爪，たっぷりとあじわうがいい。」 *IMPERTINENT WHELP! EAT MY STEEL TUMOR OF A DRAGON'S WART!*
VS キング	ロバート	「女戦士の登場か。お手やわらかに頼むで。」 *SO I'M ABOUT TO FIGHT A WOMAN. I LIKE IT!*
	キング	「フンッ，3分で楽にしてあげるよ。さぁ，かかってきなよ！」 *MACHO MEATHEAD. 3MINUTES, AND IT'LL BE OVER. COME ON, WIMP.*
VS ミッキー	ロバート	「これはこれは，暗黒街のチャンプのおでましかいな。」 *MICKEY THE MAN IS BACK IN THE BIG TIME. OH YEAH!*
	ミッキー	「へへッ，お前ならいいサンドバッグになりそうだぜ。」 *YOU'LL MAKE A FINE PUNCHING BAG, BOBBY BOY.*
VS ジョン	ロバート	「そのサングラスしぶいなぁ。かっこええで，おっさん。わいには負けるけどな……。」 *WOW! NICE SHADES THERE, JOHNNY. THEY'RE MINE AFTER THIS FIGHT, HUH?*
	ジョン	「軟弱者が。その根性，この俺が叩き直してやる。」 *YOU TALK A GOOD FIGHT, BOBSTER. BRING IT ON! YOU PONG-TAILED PUTZ.*
VS BIG	ロバート	「久しぶりやなぁデカブツ男。またやられにきたんか？　こりへんやっちゃ。」 *LONG TIME, NO SEE, LEADBUNS. READY FOR A NEW BEATING?*
	BIG	「いぜんの俺と同じと思ったら大間違いだ。さぁくるがいい。」 *IF YOU THINK I'M LIKE I WAS, YOU'RE IN FOR A TREAT!*

■ステージ・クリア・メッセージ

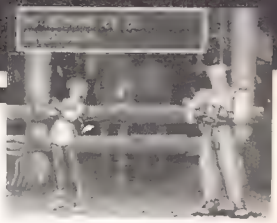
・にせものがあらわれるとは，わいも有名になったもんやなあ。
IMITATION MAY BE A FORM OF FLATTERY, BUT WHAT A WIMP!

・わるいなぁ。結局わいが勝つようになってんねんなあ。
I TOLD YOU! GUYS WITH THE COOL HAIR ALWAYS WIN, MUZZLE FACE.

・だいじょうぶか？　もうアホなマネやめときや。
ARE YOU OKAY? HAVE YOU HAD ENOUGH?

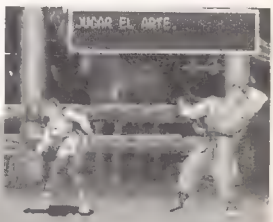
☆ユリ・サカザキ

■スタート・メッセージ



VS リョウ	ユリ	「なあんだ，相手はお兄ちゃんか。だったら楽勝，楽勝。軽いもんよ。」 *I FIGHT BETTER THAN YOU DO! HAH HA HAH HAAH HAH SILLY BROTHER.*
	リョウ	「お前なあ……格闘技やってから性格かわってきたんじゃないか？」 *I THINK YOU'VE TAKEN TOO MANY SHOTS TO THE HEAD RECENTLY.*

VS ロバート	ユリ	「まっ，まいったなあ。ロバートさんが相手じゃ本気で闘えないよ……」 *OOH, ROBERT, YOU ARE SO HANDSOME. I CAN'T CONCENTRATE. NOT!*
	ロバート	「よりによってユリちゃんが相手かいな。どないしたらええねん。まいったなあ。」 *THAT GIRLISH SPIRIT WILL MAKE IT HARD FOR ME TO CRIPPLE YOU.*



VS ユリ	ユリ	「なによその格好！　それで私のまねしたつもり？　まったく失礼しちゃうわね！」 *WHAT ARE YOU? MY LEGS ARE NOT FAT! HOW RUDE!*
	ユリ	「あなたの方こそ，それで私のまねしたつもり？　ハハーン！　さてはあなた私のファンでしょ。」 *HEY, YOU CALLED ME PIRATE'S DREAM FIRST!*
VS タクマ	ユリ	「うわっ！　お父さん！　ちょっと待ってよ，お父さんが相手じゃ負けちゃうよ。」 *OH NO. IF MY DAD IS GOING TO FIGHT ME, I'LL LOSE FOR SURE!*
	タクマ	「どうした？　持てる力の全てをだしきってかかってこい。ユリ。」 *WHAT KIND OF ATTITUDE IS THAT? WHAT HAVE I TAUGHT YOU?*
VS 影二	ユリ	「なんか強そうな人に当たっちゃったな。恐そうだし……やだなあ……。」 *WHAT A SCARY MASK YOU HAVE ON.*
	影二	「フンッ，小娘が相手とは拙者もなめられたものだ。」 *ALL THE BETTER TO SLAP YOU SILLY IN, MY DEAR.*
VS テムジン	ユリ	「わあ！　へんな髪！　へんな髪！　キャハハハ！　あー，おかしい。」 *WHOA! STRANGE HAIRSTYLE. COOL! WHO DID YOUR HAIR?*
	テムジン	「毛のことは言うなダス。毛のことはバカにするなダスー！」 *NO FAIR! YOU SHOULDN'T TALK ABOUT MY HAIR!*
VS ジャック	ユリ	「うひゃあ，つっ，強そう！　負けちゃうかもしんないよ。」 *OH NO. YOU LOOK SO STRONG! I MAY LOSE THIS TIME. WINK, WINK.*
	ジャック	「ヘッヘッヘッ，お嬢ちゃん，たっぷりかわいがってやるぜ！」 *DON'T WORRY LITTLE LADY. I WILL TAKE CARE OF YOU.*
VS リー	ユリ	「キャハハハ！　何それ変なお面。いい年してバッカじゃないの。」 *KYAH, HAH, HAH! WHAT A GOOFY LOOKING MASK! ACT YOUR AGE, YOU SILLY, AND NOT YOUR SHOE SIZE!*
	リー	「ウキー！　わしのお気にいりの面をバカにしたな。許さんぞ!!」 *HEY, THIS WAS A GIFT FROM MY MOTHER! YOU'RE MEAT, TOOTS!*
VS キング	ユリ	「へーえ！　見かけは強そうだけど，私の相手じゃ，まだまだ力不足かもね！」 *HMMM, YOU LOOK KINDA STRONG, BUT YOU SMELL…TO FIGHT ME YOU NEED HANDS OF STEEL.*
	キング	「へえー，大した自信だよ。だったらこっちもようしゃしないよ。」 *OH, COME ON. I DON'T SMELL THAT BAD! LOOKIN' FORWARD TO THE CLENCHES, HONEY!!!*

VS ミッキー	ユリ	「か弱い乙女に暴力をふるおうなんて許さないわよ！　おじさん！」 *YOU DARE TO HIT AN INNOCENT MAID SUCH AS I? DIE YOU PIG!*
	ミッキー	「誰がおじさんだ！　自分からやってきたくせによく言うぜ！」 *WHO ARE YOU CALLING PIG? LOOK, THIS IS A FIGHT, OKAY?*

VS ジョン	ユリ	「軍人さん，この勝負わるいけど私が勝たせてもらっちゃうわ！」 *COME AND FEEL MY FISTS OF STEEL, YOU BEAST.*
	ジョン	「これはかわいい戦士のご登場だな。では，恐れながらまいりますか。」 *NOW I'M GOING TO ENJOY THIS FIGHT A LOT.*
VS BIG	ユリ	「武器を使えるなんてきいてないよー！　まったくきったないなあ。」 *HEY, NO ONE SAID ANYTHING ABOUT WEAPONS! YOU CHEATING COOT.*
	BIG	「きいてないのがわるいんだよ。さあ行くぜ小娘！」 *DON'T BLAME ME FOR YOUR IGNORANCE, TOOTS.*

■ステージ・クリア・メッセージ

・どう，お兄ちゃん。これでちょっとは私のことみなおしたでしょ。
WELL, NO MORE CALLING ME "SCREAMY MINI". EH, BIG BROTHER!

・ロバートさんもたいしたことないんだ。がっかりしちゃった。
OH, ROBERT. I THOUGHT YOU WERE TOUGHER. WE'RE THROUGH!

・忍者ってけっこう強いんだね。ビックリしちゃったなあ。
GEE! NINJAS SURE ARE STRONG. I'M IMPRESSED!

・なんてタフな奴なの。もっと技にみがきをかけなくちゃ。
YOU'RE TOUGH, BUT YOU REALLY SHOULD THINK OF BATHING!

・そんなお面なんかつけてるから負けちゃうんじゃん。わかるかなあ？
YOU LOST BECAUSE OF THAT SILLY MASK! UNDERSTAND?

・ほらね！　だから私の相手はムリだっていったでしょ。
UH··ARE YOU OKAY? I DIDN'T MEAN TO PUSH YOUR FACE IN.

・なあんだ，ボクシングってあんがいたいしたことないんだ。
GEE, BOXERS REALLY ARE CREAM PUFFS.

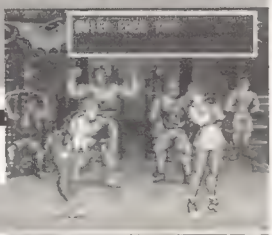
・軍人さん，今度は私にもその技おしえてね。
WOW, YOU WERE PRETTY WEAK. I GUESS IT ISN'T SHORELEAVE, HUH.

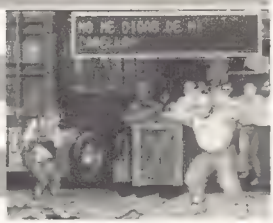
・武器をつかえばいいってもんじゃないのよ。闘いは技の勝負よ。
HAH HAH. EVEN WITH WEAPONS YOU WERE ONLY A BALD GUY SANS CLASS!

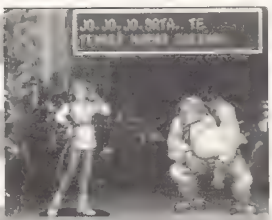
・へへーン！　どう？　お父さん，私もけっこうやるでしょ。
HOW DID I DO, PAPA. CAN I BE A PRO? WUH? CAN I? CAN I? PLEASE!

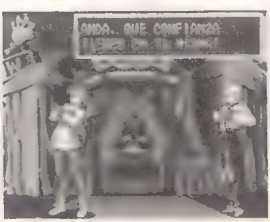
・姿は同じでも私とはキャリアが違うのよ。キャリアが！
I LIKE YOUR OUTFIT. TOO MUCH MAKE UP, THOUGH.

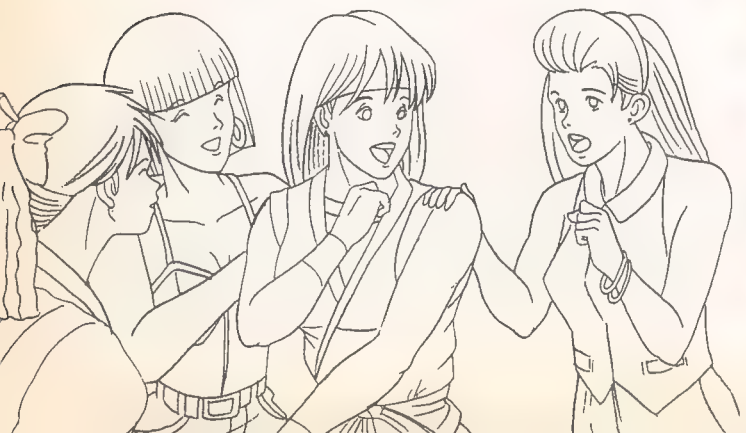
・ヘアースタイルもおかしいけど，技もおっかしい！
YOU'RE WEAK. BUT YOU'RE KIND OF CUTE! BUSY?











☆タクマ・サカザキ

■スタート・メッセージ

VS リョウ	タクマ	「リョウ，これまでの修行のせいか，父の前で存分にはっきするがいい。」 *WELL, RYO. SHOW ME THE FRUITS OF YOUR LABORS.*
	リョウ	「父さん，ではえんりょなくいかせてもらうぜ！」 *GEEZ, DAD. HERE? IN FRONT OF EVERYBODY? GIVE ME A BREAK.*
VS ロバート	タクマ	「ロバート，これまで修行してきたすべてをわしにぶつけてみろ。」 *ROBERT. YOU'VE BECOME STRONG. BUT NOT AS STRONG AS ME!*
	ロバート	「よっしゃあ，先生わるいけどかくごしてもらうで！」 *WE WILL HAVE TO SEE ABOUT THAT, SENSEI.*
VS ユリ	タクマ	「ユリ，できるかぎりの力をもってかかってくるがいい。」 *SHOW YOUR FATHER WHAT YOU HAVE LEARNED. KICK IN MY TEETH.*
	ユリ	「よーし！　お父さん，私の修行のせいか，よーくみてて！」 *OKAY, PAPA. HERE I COME! WATCH YOUR TEETH.*
VS タクマ	タクマ	「極限流空手は誰にでも使いこなせるものではない。　早々にたちされ！」 *KYOKU GEN KARATE IS NOT FOR EVERY TOM, DICK, OR HARRY!*
	タクマ	「しろうとがなめたことをぬかすな！　その根性叩き直してくれる。」 *NO, IT'S FOR EVERY HIRO, SHIN, AND TARO! HA HA HA!*
VS 影二	タクマ	「お前のことはリョウからきいている。存分にかかってくるがいい。」 *RYO HAS TOLD ME ALL ABOUT YOU. I FEEL ASLEEP, THOUGH.*
	影二	「極限流空手の師範が相手となれば拙者とてようしゃはしない。いざ，まいられよ！」 *WAIT A MINUTE. THAT'S AN INSULT, RIGHT?*
VS テムジン	タクマ	「何やらおかしな風体だが，敵とあらばかかってくるがいい。」 *YOU ARE ONE I KNOW NOT! ATTACK AND BE BRAVE.*
	テムジン	「ムムム，こいつはなかなか手強そうダス。勝てるダスかね。」 *ARE YOU ANOTHER FIGHTER OR AN OVER-AGED CHEERLEADER?*
VS ジャック	タクマ	「どうした？　お前の闘気は四方へぶんさんしてしまっているぞ。」 *IT SEEMS YOU'VE LOST YOUR SAVAGE SPIRIT, MY FRIEND.*
	ジャック	「やかましい！　お前にそんなことをいわれるすじあいはねえ！」 *OH, SHUT UP. I THINK I ATE A BAD SIDE OF BEEF OR SOMETHING.*
VS リー	タクマ	「ガクスウの弟子か。師匠の名にはじぬよう，思いきってくるがいい。」 *THE DISCIPLE OF GAKU SUU. DON'T SHAME THE NAME OF YOUR MASTER.*
	リー	「ヒョヒョヒョ，言われんでもこの爪がすぐにお前を楽にしてくれよう。」 *KE, KE, KE. I DON'T NEED YOUR ADVICE. TASTE MY STEEL!*
VS キング	タクマ	「ムエタイ使いか。はじめてまじえる格闘技だ。さて，どうするかな。」 *OH, BOY. A KICKBOXER. NICE GAMS, HONEY.*
	キング	「おじけづいたのかい？　極限流空手とやらも，だらしがないんだねぇ。」 *THESE GAMS ARE GOING TO SEND YOU TO A VERY WARM PLACE.*
VS ミッキー	タクマ	「しょせんボクシングなどスポーツの域を脱することはできん。」 *IT SEEMS BOXING IS A MERE SPORT. FACE THE HARSH FACT.*
	ミッキー	「俺のボクシングはそこらのものとは訳が違う。ためしてみるかい？」 *FACE MY FISTS, YOU PANSY KARATE FOOL.*
VS ジョン	タクマ	「殺りくのための格闘技など，真の格闘技の前ではむりょくなものだ。」 *THE TRUE VALUE OF FIGHTING LIES NOT IN SLAUGHTER OF YOUR ENEMIES.*
	ジョン	「この俺を前にして緊張するのはわかるが，言葉をつつしむんだな。」 *NO, IN SHUTTING UP OLD BORES LIKE YOU!*
VS BIG	タクマ	「とうとうお前と決着をつけるときがきたな。かくごはいいな。」 *AT LAST THE FINAL BATTLE HAS COME. LET US FINISH THIS SOON.*
	BIG	「フッフッ，うれしいぜ！　久しぶりに本当の闘いができるんだからな！」 *HEH, HEH, IT HAS BEEN A LONG TIME SINCE WE HAVE MIXED IT UP.*

■ステージ・クリア・メッセージ

・わしの拳をつかう者がもう一人いたとは，世間とはひろいものだ。
A SMALL WORLD WITH A DOUBLE FOR EVERYONE. INTERESTING, HUH.

・わしのおしえた拳がまったくいかされていないではないか。ばかもの！
WIMP! MAYBE YOU SHOULD BECOME A BANKER INSTEAD, MUSHHEAD.

・いい腕をしているな。しかし極限流空手のほうがうわてだったようだ。
GOOD! BUT NOT GOOD ENOUGH TO MATCH THE POWER OF KYOKU GEN.

☆如月影二

■スタート・メッセージ

VS リョウ	影二	「ついに見つけたぞ，サカザキ。さあ，いざ勝負いたせい。」 *AT LAST I'VE FOUND YOU, SAKAZAKI.*
	リョウ	「はじめてあうなり呼び捨てかよ。よーし相手になってやるぜ！」 *THAT'S MY NAME. DON'T WEAR IT OUT.*
VS ロバート	影二	「拙者の前にたちはだかる者は，いかなる者にも慈悲はかけぬぞ。」 *THOSE WHO HAVE FACED ME NEVER LIVE TO TELL THE TALE.*
	ロバート	「なんやなんやその格好は。兄ちゃん。忍者ごっこならほかでやってんか。」 *IT'S PROBABLY YOUR BREATH, WHOO BABY!*
VS ユリ	影二	「女子供を傷つけるしゅみは拙者にはない。早々に立ち去れ。」 *I HAVE NO INTEREST IN INJURING A LADY.*
	ユリ	「とかなんとかいっちゃって。私に負けるのが恐いんでしょ。」 *ME TOO.LET'S GO HOME.*
VS タクマ	影二	「極限流空手の師範となれば相手にとって不足なし。参られよ！」 *COME LEARN THE MEANING OF EXCRUCIATING PAIN!*
	タクマ	「リョウの言っていた忍者とはお前のことか。よし，存分に闘うがいい。」 *SO YOU THINK YOU KNOW WHAT EXCRUCIATING MEANS, HUH!*
VS 影二	影二	「ほう，おどろいたな。拙者と同じ道を志す者がいたとはな。」 *AT LAST. A GUY CAN I CAN RELATE TO.*
	影二	「いかにも。ではさっそくお手合わせ願おう。」 *YOU BET YOU CAN! NOW LET'S GO.*
VS テムジン	影二	「モンゴル相撲とは珍しい。拙者もはじめて戦うがお手柔らかに。」 *A MONGOLIAN SUMO WRESTLER. I HAVE HEARD IT ALL!*
	テムジン	「わしも忍術を見るのははじめてダス。すごく楽しみダスよ。」 *EVERYONE IS A COMEDIAN. COME ON YA PANSY.*
VS ジャック	影二	「貴様のような風体では，拙者の動きを見切ることはできまいて。」 *TRY TO READ MY MOVEMENTS AND KNOW THE SKILL OF NINJA.*
	ジャック	「やかましい！　小僧。その減らず口も叩けんようにしてやるぜ。」 *OH, SHUT UP. I READ YOUR MOVEMENTS BEFORE!*
VS リー	影二	「噂に聞いていた拳法使いとはお主のことだな。拙者の動きに勝てるか？」 *THE LEGENDARY KEMPO MASTER. CAN YOU DEFEAT ME?*
	リー	「また，わしの爪のエジキが一人増えるのぅ。ケケケケケ！」 *I'M GONNA TURN TURN YOU INTO SHARK BAIT, BUSTER!*
VS キング	影二	「およそ戦いをする格好ではないな。まあいい，かくごいたせ！」 *YES, FINALLY, FULL CONTACT WITH A FABULOUS BABE!*
	キング	「フンッ，見かけで人を判断すると，痛い目見るよ。ニンジャボーイ！」 *WATCH YOUR BLOOD PRESSURE, NINJA BOY!*
VS ミッキー	影二	「パンチ技だけで，果して拙者にかなうかどうか。」 *YOU HAVE THE TECHNIQUE OF A MOSQUITO ON A COOL DAY.*
	ミッキー	「俺はチャンプだ。そこらの奴らと一緒にしてもらっては困るぜ。」 *WHAT THE HECK DOES THAT MEAN, MUZZLE FACE!?*
VS ジョン	影二	「軍人風情が格闘家の真似ごとなどしようが，しょせん拙者の敵ではない。」 *MUST I ALWAYS MEET UP WITH THESE PSYCHO MILITARY DUDES?*
	ジョン	「日本の忍術がどのていどのものか，たしかめさせてもらうぞ。」 *MUST I ALWAYS MEET UP WITH THESE NINJA WANNABES?*
VS BIG	影二	「棒術か……武器など使っても拙者には通用せんぞ！」 *OH GREAT. A GUY WITH A POLE. VERY FREUDIAN.*
	BIG	「そういうことはこの俺に勝ってから言うんだな。」 *I'M A JUNGIAN MYSELF. NOW TO KNOCK YOUR SUPEREGO OFF!*

■ステージ・クリア・メッセージ

・同じ道を志すものよ，これからも精進いたせ。
YOU FOUGHT WELL, MY FRIEND. I ADMIRE YOUR SPUNK.

・威勢だけはいいようだが，腕はしょせんシロウト。情けない奴め。
YOU GOT STYLE, BOBBIE-BOY. BUT NOT MUCH ELSE.

・まったくこざかしい奴だ。顔を洗って出直してこい。
WAHT A SLIMY GUY. WASH YOUR FACE OFF AND ENTER LIKE A GENT.

☆テムジン

■スタート・メッセージ

VS リョウ	テムジン	「さっ，さあ，どっからでもかかってこいダスね。」 *WHENEVER YOU'RE READY, YOU SMALL YUPPY, YOU!*
	リョウ	「どうした？　緊張してるのか？　おかしな奴だぜ。」 *WHAT, NERVOUS? RESORTING TO SILLY INSULTS WON'T SAVE YOU!*
VS ロバート	テムジン	「うわ／　おしゃれなあんちゃんダス。かっこいいダスね。」 *WOW, YOU ARE ONE STYLISH DUDE, I'M IMPRESSED!*
	ロバート	「へへッ，まあな。それがこのロバート様の魅力ってとこやな。」 *WELL, WHAT CAN I SAY? I AM COOL, STYLISH, AND‥SNIFF‥UNLOVED!*
VS 影二	テムジン	「忍者の人。わしの力存分にあじわうがいいダス。おかくごダス。」 *TASTE THE RAGE COURSING THROUGH MY BLUBBER, NINJA RUNT!*
	影二	「なにをいうか，たわけもの／　かくごするのは貴様のほうだ。」 *I'M SURE THAT THERE WILL BE MUCH TO TASTE, PORK BELLY.*
VS ジャック	テムジン	「ムムム／　これは相手が悪そうダス。どうするダスか。」 *OH NO! THE ULTIMATE ENEMY. WHAT A POWER HOUSE!*
	ジャック	「何をぶつくさ一人で言ってやがる。いっきにかたづけてやる／」 *STOP IT! YOU'RE EMBARRASSING ME TO NO END!*
VS リー	テムジン	「お面の戦士ダス。へんな奴ダスね。わらってしまうダス。」 *THE MASKED AVENGER RIDES AGAIN! HAH, HAH! WHAT A FUNSTER!*
	リー	「キー／　お前が言うな／」 *KEEE! SHUT UP, WEED HEAD!*
VS キング	テムジン	「ムムム？　妙な殺気を感じるダス。用心するダスね。」 *I SENSE A FEELING OF DEATH HERE. I MUST BE CAREFUL.*
	キング	「なにを一人でブツクサ言っている／　あんまり人を怒らすんじゃないよ／」 *IF YOU KEEP FIDDLING AROUND, I'M GONNA KILL YOU!*
VS ミッキー	テムジン	「ボクサーダスね？　わしもむかしはボクサーになりたかったんダスよ。」 *A BOXER. I WISH I WAS A BOXER. TEACH ME HUH. TEACH ME!*
	ミッキー	「誰がてめえのむかし話をききたいと言った。早くかまえろ。」 *OKAY. YOU CAN STUDY AFTER YOU COME OUT OF TRACTION.*
VS ジョン	テムジン	「はあー，これまたしぶい人ダスね。ナイスミドルって奴ダスね。」 *WHOA, ANOTHER DANDY. YOU SURE KNOW YOUR STYLE.*
	ジョン	「フッフッ，気にいったぞ。だがな，俺におせじはつうようしないぜ。」 *HEH, HEH. THANKS. BUT I'M STILL GOING TO CRUSH YOU.*
VS BIG	テムジン	「ぶっ，武器なんてきたないダス。じゃ，わしもとってくるダス。」 *NO FAIR. USING THINGS LIKE THAT TO FIGHT ME.*
	BIG	「おい／　もう勝負ははじまっている。あきらめろ，バカものめ。」 *HEY! WE'VE ALREADY BEGUN. WATCH YOURSELF.*
VS タクマ	テムジン	「空手ダスか？　あまいダスね。そんなんじゃわしには勝てんダスよ。」 *KARATE? IT'S NO USE. I DON'T KNOW KARATE. YOU WON'T WIN.*
	タクマ	「うぬぼれるな。モンゴルの戦士／　闘いは，おわってみんとわからんぞ／」 *YES, BUT I KNOW KARATE AND I WILL WIN.*
VS ユリ	テムジン	「お嬢ちゃんにはわしの相手はムリダス。早くお家へ帰るダス。ん？」 *A GIRL? YOU CAN NOT HOPE TO OPPOSE ME. OH!*
	ユリ	「キャハハハ／　変な頭／　変な頭／　キャハハハ／　あーおかしい。」 *HAH HAH HAH HAH WHAT A HAIRCUT. HAH HAH HAH, WHAT A BOZO.*
VS テムジン	テムジン	「ゲ／　わしが二人いるダスね。ビックラこいたダス。」 *OH NO. A CLONE. TALK ABOUT YOUR OCCULT PHENOMENA!*
	テムジン	「あんたわしのなんダスか？　わしはあんたのなんダスかー／」 *IT'S A WILD WORLD WE LIVE IN, HUH?*

■ステージ・クリア・メッセージ

・わしと同じ力の人間がいたとは，だが，わしの運がついてたダスな。
I CAN'T HELP FEELING WE HAVE MET BEFORE. OH…I NEED A NAP.

・チャラチャラとうっとうしい奴ダス。うせろダス／
ALL THOSE LOOKS AND ALL THAT MONEY, AND STILL A WIMP! TRAGIC.

・さぞ名のある格闘家であるとおみうけしたが，かん違いのようダスな。
MAYBE I SHOULD HAVE BECOME A TEACHER. I'M GETTING BORED.

☆ジャック・ターナー

■スタート・メッセージ

VS リョウ	ジャック	「さぁて小僧。どこの骨からへしおってやろうか？　手か？　足か？」 *WELL THEN, WHICH BONE SHALL I RIP OFF FIRST? THE ARM? THE LEG?*
	リョウ	「おお，おっかねぇ。たいした自信だがそれは俺のセリフだぜ。」 *THAT'S WHICH LIMB SHOULD I RIP OFF FIRST, IDIOT! LIMB!*
VS ロバート	ジャック	「小僧あんしんしろ。死なないていどにいためつけてやるからな！」 *OH, RELAX. I'M NOT GONNA KILL YOU. WELL, MAYBE I WON'T.*
	ロバート	「俺がお前に負ける？　まったくじょうだんやないで！」 *WHO'S NERVOUS? I JUST HAD TOO MANY CUPS OF THE OL'JOE TODAY.*
VS ユリ	ジャック	「小娘が！　けがをしたくなかったらとっとと消えな！」 *OH BOY. DESSERT! I DON'T WANT TO HURT YOU, SO WHY NOT SUBMIT NOW!*
	ユリ	「失礼ね！　私を怒らせたらどうなるか教えてあげるわ！」 *THIS STORY SEEMS TO GET DARKER WITH EACH GUY I MEET. GRIM CITY!*
VS タクマ	ジャック	「空手使いか。かたどおりの戦いで俺のケンカ技に勝てるかな？」 *KARATE ARTIST‥SOUNDS NOT MUCH STRONG!*
	タクマ	「真の空手がなんたるかを，その足りない頭に叩きこんでやる！」 *YOU DON'T SEEM TO KNOW THE TRUE ART OF KARATE, OR GRAMMAR.*
VS 影二	ジャック	「小僧，ケガしないうちに，荷物まとめて日本に帰りな。」 *PACK UP YOUR STUFF AND GO HOME, MUZZLE FACE!*
	影二	「気を使ってもらってわるいが，お前を倒してからかんがえよう。」 *THANKS FOR THE ADVICE, SMELLY. BUT I'M STAYIN'! CORONARY!*
VS テムジン	ジャック	「おまえなど俺が本気をだすまでもない。さあ早くケリつけようぜ！」 *OH, YOU! WELL, THIS SHOULD BE A BREEZE.*
	テムジン	「自分の力におぼれてしまっては勝てる試合も勝てないダスよ。」 *I LIKE A MAN OF CONFIDENCE. LIGHTLY BROILED, THAT IS!*
VS ジャック	ジャック	「俺にふたごのきょうだいなんていたかなあ？　ブサイクな奴だぜ。」 *OH MY GOD! MY EVIL TWIN! WAIT A MINITUE! AM I THAT UGLY?*
	ジャック	「ブサイクはお互い様だ！　しかし強さは俺のほうが数段上だ。」 *WHO ARE YOU CALLING UGLY, JACK? I GOT THE LOOKS, DUDE.*
VS リー	ジャック	「とんだ猿ヤローの登場だな。エサでもほしいのか？」 *THE FLYING MONKEY MAN COMES BACK. HOW ABOUT SOME PEANUTS?*
	リー	「キー，猿をバカにする奴は決して許さん。かくごするんぢゃな。」 *KEE, KEE! HOW ABOUT A TALON UP YOUR STRAP, PAL. KEE! KEE!*
VS キング	ジャック	「また会えてうれしいぜ。こんどはもっと痛めつけてやるぜ，キング！」 *KING! YOU LOOK MORE AND MORE FEMININE WITH EACH YEAR.*
	キング	「フンッ。いつまでもお前にやられているキング様じゃないんだよ。」 *FEMININE? WHY YOU REALLY KNOW HOW TO HIT A NERVE, YOU PIG!*
VS ミッキー	ジャック	「貴様ていどのボクサーが俺様に挑戦とはな。わらわせるぜ！」 *OOOH, TRICKEY MICKEY THE BOXER BOY. EAT MY SHOE BOOP BOOP BEDOO.*
	ミッキー	「ちょうしにのるのもいまのうちだ。とっととノックアウトしてやるぜ！」 *READ A LOT FO YEATS, HUH. THE POET OF SOUTH-TOWN. PANSY!*
VS ジョン	ジャック	「戦場をわすれたお前など，俺の敵じゃねぇぜ！」 *OH NO, A FORMER MARINE. I EAT MARINES FOR BREAKFAST!*
	ジョン	「さぁて，それはどうかな？　つべこべ言わずかかってきな！」 *WELL, THEN COME AND GET IT, LARD BUTT!*
VS BIG	ジャック	「そんな棒きれが俺様の体につうようするかな？」 *WHAT DO YOU WANT TO DO WITH SUCH A BIG STICK?*
	BIG	「フフッ，ではその威力をたっぷりあじあわせてやる。」 *IT'S A WEAPON, FATTY, THAT ONLY I CAN HANDLE.*

■ステージ・クリア・メッセージ

・影のリーダーは一人で十分だ。にせものなぞ消えうせろ。
WILL THE PHONEY JACK, PLEASE LIE FACE DOWN ON THE PAVEMENT.

・すこしはホネがあるとおもったが，ざんねんだよ。
I THOUGHT YOU HAD GUTS, KID. BUT YOU ONLY HAVE A LOUSY WARDROBE.

・何度俺に挑戦しても，お前の腕ではこのジャックは倒せん！
CAKE WALK, DUDE. GO BACK TO YOUR MOTHER'S APRON STRINGS.

☆リー・パイロン

■スタート・メッセージ

VS リョウ	リー	「空手の小僧か。はたしてわしのスピードについてこれるかな？」 *WHY IT'S THE KARATE RUGRAT. I HATE PESTS!*
	リョウ	「猿面のじいさんか。年がいもなくよくやるぜ！」 *OH NO! MONKEY FACE. GO FIND AN ORGAN GRINDER, PEANUTHEAD!*
VS ロバート	リー	「久しぶりだな小僧。わしのことおぼえておるかのぅ？」 *LONG TIME SINCE WE LAST MET. AND A NEW HAIRSTYLE, TOO!*
	ロバート	「また爺さんかいな！　ええかげんにせんとケガするで！」 *THAT'S IT! NO MONKEY-FACED TWIT KNOCKS MY HAIRSTYLE!*
VS ユリ	リー	「小娘が，わしと手合わせするなど，100年早いわ。ケケケ。」 *ANOTHER YOUNG LADY TO GRAPPLE WITH. OLD AGE IS FUN!*
	ユリ	「それはどうかな？　私をあまく見ないほうがいいよ。おじーちゃん。」 *OLD GUYS SURE DO HAVE A WARPED SENSE OF REALITY, HUH?*
VS タクマ	リー	「わが師匠と手合わせをしたようだが，わしは師匠とは違うぞ。」 *YOU ONCE FOUGHT MY MASTER. I AM NOT MY MASTER. I AM LEE.*
	タクマ	「ガクスウも下らん弟子をとったな。その腕前見せてもらおうか。」 *COULD YOU PLEASE EXPLAIN THE FIRST PART AGAIN.*
VS 影二	リー	「わしの鉄の爪たっぷりとあじあわせてやるわ！　ケケケケ！」 *YOU'RE ABOUT TO TASTE MY STEEL, NINJA BOY. KOO KEEEE!*
	影二	「おまえは自分の腕におぼれすぎだ。おろかものは拙者の拳で精進いたせ。」 *I THINK YOU OVERESTIMATE YOURSELF. YOU SILLY MAN.*
VS テムジン	リー	「これはまた，切りきざみがいのありそうな奴ぢゃ。行くぞー！」 *DOES THE TERN JULIEN FRY MEAN ANYTHING TO YOU?*
	テムジン	「ウォーッ！　妙なお面の爺さんダス。気持ちわるいダス。」 *COMING FROM A MAN IN A MONKEY MASK, I CAN'T BE TOO SCARED.*
VS ジャック	リー	「でかいずうたいしおって，これは切りきざみがいがあるわい。」 *WOW! THIS WILL BE QUITE A JOB SLICING YOU TO EDIBLE PORTIONS.*
	ジャック	「お前の爪など使う間もなく,俺はお前を倒してるだろうよ。」 *HNNH! DO YOU THINK THOSE WILL WORK AGAINST MY MASS?*
VS リー	リー	「こりゃおどろいた！　わしそっくりの奴がいたとはのぅ。」 *HEY, I'VE SEEN YOU SOMEWHERE BEFORE? BUT WHERE?*
	リー	「お前の爪が強いかそれともわしか。おもしろい勝負になりそうぢゃ。」 *OH, I HAVE A BROTHER! TOO BAD I HAVE TO SLICE HIM UP!*
VS キング	リー	「美しい顔ほど切りきざむ快感もひとしお。ひょひょひょ。」 *A BEAUTIFUL FACE IS SO MUCH MORE FUN TO MUTILATE! LET'S BEGIN.*
	キング	「気持ち悪い爺さんだな。では，自慢の爪からぶっこわしてやるよ。」 *GEEZ! I THOUGHT THE FAT GUY WAS WEIRD. I WANT TO GO HOME.*
VS ミッキー	リー	「お前のパンチのスピードでは，わしをとらえることはできん。」 *CONSIDERING THE SPEED OF YOUR PUNCH, THIS WILL BE EASY.*
	ミッキー	「お前など，スパーリングていどの力でたおしてやる！」 *ALL I NEED IS ONE PUNCH AND YOU'RE MONKEY MEATLOAF.*
VS ジョン	リー	「軍人のなり下がりが，わしと勝負など，100年早いわ！」 *TRAINING IN THE ARMY WILL NOT BE SUFFICIENT FOR ME.*
	ジョン	「そんなにいきがってもいいのか。どうせ言ってもわからんだろうな。」 *ARE YOU SAYING I'M THICK? I'M NOT. I'M NOT STU‥STU‥DUMB!*
VS BIG	リー	「貴様の棒が先か，わしの爪が先か。スピードが勝負ぢゃな。」 *RAZOR SHARP STEEL OR WOODEN STICKS. WHO HAS THE EDGE? HMMM.*
	BIG	「それは聞くだけヤボというものだ。勝負はもう見えている。」 *STICKS OR FISTS, I'LL KICK YOUR MONKEY BACKSIDE!*

■ステージ・クリア・メッセージ

・わしの素早い動きのほうがお前よりも数段上だったという訳ぢゃ。
IT WAS CLOSE THERE. AN AWESOME OPPONENT. KEE! KEE!

・ひょひょひょ，あわれな姿ぢゃ。次の相手は，だれかいのう？
YOU WERE‥IN A WORD‥PATHETIC!

・なんぢゃ，そのへっぴりごしは。もう一度出なおしてこい。
WHEN THIS GUY FALLS AROUND, HE REALLY FALLS AROUND. KEE!

☆キング

■スタート・メッセージ

VS リョウ

キング「しばらくね。修行のせいか見せてもらうわよ。かかってきなさい。」
THE FEMOUS RYO. SHOW ME WHAT YOU HAVE BEEN DOING ALL THIS TIME.

リョウ「のぞむところだ。女だからってようしゃしないからな！」
OK, BUT I CAN'T SHOW YOU ALL THE THINGS I'VE BEEN DOING, HEH, HEH.

VS ロバート

キング「久しぶりね。今度はいぜんのようにはいかないよ。行くよ！」
I'M NOT AS WEAK AS I USED TO BE. COME AND FIGHT. PONY-TALE HEAD!

ロバート「おーこわ。相変わらずやな。おてやわらかに頼むで！」
I HATE PEOPLE WHO TAKE SHOTS AT MY HAIR. DIE, THOU FOUL THING!

VS ユリ

キング「私と闘うってのかい？　バカなことはやめてお嬢ちゃんはさっさとお家に帰りな！」
THIS IS NO PLACE FOR A CUTE THING LIKE YOU. GO HOME.

ユリ「えっ？帰れって言われても……こまっちゃったな。トホホホ……。」
THE WAY THIS DAY HAS BEEN GOING I'D LOVE TO! YOU ARE TOO CREEPY.

VS タクマ

キング「かなり腕のたつ格闘家らしいね。久しぶりに楽しめそうだよ。」
YOU ARE QUITE A FIGHTER. LET'S GET SOME COFFEE TOGETHER.

タクマ「なかなかの自信だな。しかし私とて負けるわけにいかんからな。」
NO THANKS. I'M TOO TENSE. NOT! BUT FIRST. LET'S BOOGIE, TOOTS.

VS 影二

キング「ケガしたくなかったら消えなよ。ニンジャボーイ。」
IF YOUSE DO NOT WANNA GET HOIT, ACT LIKE YOGURT AND FLOW.

影二「たわごとをぬかせ！　おまえは拙者の体にゆび一本触れることはできぬぞ。」
YOU ARE GOOD WITH WORDS, BUT YOUR METAPHORS NEED HELP!

VS テムジン

キング「あんたがどんなに強くても私には勝てない。ちょっと，きいてるの！」
YOU CAN'T WIN. HEY, ARE YOU LISTENING TO ME?

テムジン「ん？　あっ，すまんダス。うっかりいねむりしてたダス。」
HUH! SORRY, I KIND OF DRIFTED OFF THERE. OH‥SORRY. GO AHEAD.

VS ジャック

キング「ジャックさんの御登場か。あのときのうらみは，はらさせてもらうよ。」
OH, HI JACK. GET IT? HI JACK. ARE WE GOING TO CUBA OR WHAT? HEH, HEH.

ジャック「ケッ，何度やっても結果は同じだぜ！　キングよお！」
I NEVER GOT YOUR STUPID JOKES. DIE! NYMPH FROM HELL!

VS リー

キング「気持ちのわるい爺さんだな。あんまり近づかないでくれるかい？」
WHAT A STRANGE OLD GUY. DON'T COME TOO CLOSE TO ME.

リー「ケケケ，わしが近づく前にこの爪がお前を切りきざんでいるぢゃろ。」
HEE. HEE. BEFORE I GET CLOSE TO YOU, MY TALONS WILL RIP YOU UP!

VS キング

キング「私ににせものがいたなんておどろいたね。でもやりすぎじゃないかい？」
OH BOY. STEREO KING. BUT DON'T YOU THINK YOU'RE A LITTLE LOUD.

キング「それは私のセリフだよ。つべこべ言わずかかってきな！」
HEY, I DON'T THINK YOU HAVE A RIGHT TO COMMENT ON STYLE!

VS ミッキー

キング「久しぶりだねミッキー。相変わらずつまらない仕事してんだろ。」
MICKEY. IT'S BEEN A WHILE SINCE I KICKED IN YOUR TEETH.

ミッキー「相変わらず口のへらねぇ女だぜ。その根性叩き直してやるぜ！」
YOU'RE ONE LOUD CHICK. I'M GONNA TEACH YOU THE JOYS OF SILENCE.

VS ジョン

キング「あんたかい？　ジョン・クローリーってのは。青い疾風の実力見せてもらおうかい。」
THE FAMOUS MAD SEAMAN. IT'S SHORE LEAVE TIME FOR YOU. COME.

ジョン「その名でよばれるのは数年ぶりだな。おてやわらかに頼むぜ！　お嬢さん。」
IF ANY OTHER LADY SAID THAT I WOULD BE HAPPY‥NOT SICK.

VS BIG

キング「BIG，もうあんたと組む気はないよ。あんたを倒してでも組織からぬけさせてもらうよ。」
BIG! WELL, IT WAS FUN IN THE PAST, BUT NOW, I AM A FREE AGENT.

BIG「クックックッ，そうかんたんにこの俺を倒すことができるかな？」
HEH, HEH. NO HARD FEELINGS, KING. I DON'T CARE. NOT! DIE!

■ステージ・クリア・メッセージ

・しょうがない奴だ。私のまねなんてバカなことはもうやめるんだな。
THE ORIGINAL KING LIVES. WAAOOH!

・そんな腕で私に挑戦するなんて，冗談じゃないね！
I AM WOMAN, FEEL MY KICK AND MOAN.

・ちょっと本気をだしちまったよ。ケガはだいじょうぶかい？
WHOOPS! I GOT A LITTLE TOO ENTHUSED. ARE YOU OKAY?

☆ミッキー・ロジャース

■スタート・メッセージ

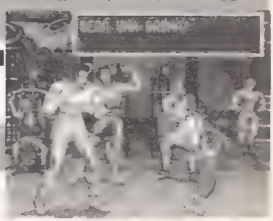
VS リョウ	ミッキー	「ヘイッ！　ボーイ。俺のパンチがよけられるかな？　ビビるなよ。」 *HEY, BOY! I HOPE YOU CAN AVOID MY DEATH PUNCH. WOW, CHILL, DUDE.*
	リョウ	「へへッ，どうかな。ビビってるのはあんたの方じゃないのかい？」 *I'M OKAY. I JUST NEVER MET A VALLEY BOXER BEFORE.*
VS ロバート	ミッキー	「このミッキー様のパンチをうけられることをありがたく思いな。」 *DON'T THINK OF MY PUNCH AS DANGEROUS. THINK THAT IT'S A GIFT.*
	ロバート	「おーこわ。威せいのええ兄ちゃんやな。さっさとはじめよか。」 *ALL IN ALL, I'D RATHER HAVE A NICE TIE.*
VS ユリ	ミッキー	「ここは子供の出る幕じゃないぜ。とっとと消えな！」 *THIS IS NO PLACE FOR A CHILD. BUT YOU ARE KIND OF CUTE.*
	ユリ	「キャア！　こわいっ！　ユリ，ないちゃう！　なーんちゃって！」 *THANKS. I'LL REMEMBER THAT‥I'LL REMEMBER THAT WHEN I KICK YOU SENSELESS*
VS タクマ	ミッキー	「さあ，早くゴングをならせ！　こんな奴10秒でノックアウトだ！」 *RING THE BELL NOW BECAUSE THIS WILL BE OVER QUICK.*
	タクマ	「ずいぶんと自信があるらしいな。存分にかかってくるがいい。」 *QUITE AN EGO FOR A TENTH RATE AMATEUR.*
VS 影二	ミッキー	「小僧，とっとと消えな……みのがしてやるって言ってんだよ。」 *IF YOU GO HOME NOW, I WON'T TELL YOUR MOMMA.*
	影二	「好意はありがたいが……それはうけいれるわけにはいかんな。」 *IF I KILL YOU, YOU STILL WON'T TELL HER. SLICK!*
VS テムジン	ミッキー	「どうだ。俺のパンチは。恐くて近づけんだろ。」 *WHAT DO YOU THINK OF MY PUNCH? SCARY, HUH?*
	テムジン	「ひゃー！　びっくりしたダス。乱暴な人ダスね。では行くダスよー。」 *IT'S NOT YOUR PUNCH, IT'S YOUR BREATH! WHEW BABY!*
VS ジャック	ミッキー	「こいつはいいぜ，あるくサンドバッグの登場だ。」 *HEY, IT'S THE WALKING PUNCHING BAG, BACK FOR A RETURN TROUNCE?*
	ジャック	「なんだと，口のきき方をしらねえようだな。叩きつぶしてやるぜ！」 *HA HA HA. THE BOXING COMIC SPEAKS. HO HO HO FUNNY? NOT!*
VS リー	ミッキー	「お前の自慢のスピードと，俺のパンチ。どちらが上か勝負だ。」 *YOUR SPEED OR MY PUNCH‥WHICH SHALL PREVAIL?*
	リー	「アマチュアのスピード，たかがしれとるわい。勝負は目に見えとる。」 *HMMM. LET ME GET BACK TO YOU ON THAT.*
VS キング	ミッキー	「久しぶりだなキングさんよ。わるいがあんたにゃ俺は倒せんぜ。」 *KING, MY MIXED UP LITTLE FRIEND RETURNS. I MUST BREAK YOU, TOOTS.*
	キング	「アマチュア風情が大きな口たたくんじゃないよ。」 *YOU GOT A BIG MOUTH FOR AN AMATEUR, MICKEY.*
VS ミッキー	ミッキー	「おい，お前！　俺のまねしようなんざ，10年早いんだよ。」 *HEY, I'VE SEEN YOU BEFORE. GEE YOU'RE UGLY.*
	ミッキー	「おい，口調がちょっとおかしいぜ。闘う前からビビってんのか？」 *THIS LINE HAS BEEN SAID BEFORE. BE ORIGINAL, CLONE BOY!*
VS ジョン	ミッキー	「あんたにゃずいぶん世話になったが，もう用ずみだ。消えてくれ。」 *WELL, BOSS. IT'S COME TO THIS. AT LEAST I DID IT MY WAY….*
	ジョン	「恩をあだでかえすとはこのことだな。えーっ！　ミッキーさんよ。」 *HARD KNOCKS, I HAVE HAD MY SHARE‥OH, ENOUGH. LET US TO BATTLE.*
VS BIG	ミッキー	「おっさんよぉ……そんなオモチャじゃ俺のパンチに勝てないぜ。」 *WITH THOSE TWIGS DO YOU THINK YOU CAN WIN?*
	BIG	「腕もアマチュア，言うこともアマチュア。プロとはほど遠いな，お前は……。」 *COMING FROM A PUG LIKE YOU‥OH, I FORGOT MY WITTY RETORT.*

■ステージ・クリア・メッセージ

・スピードもパワーも互角のようだが俺の方が一枚上手だったわけさ。
THE END WAS FOREGONE. I AM JUST TOO TOTALLY TERRIFIE.

・なかなかやるな。しかし俺とお前では根本的に強さが違いすぎるのだ。
YOU DID QUITE WELL FOR A CORPSE, MY FRIEND. REST IN PEACE.

・貴様なぞ，しょせんサンドバッグがわりにしかならん。
THANKS FOR THE FIGHT. YOU MADE A SWELL PUNCHING BAG!



☆ジョン・クローリー

■スタート・メッセージ

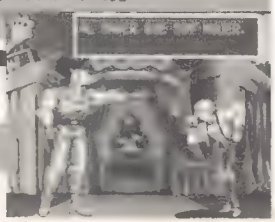
VS リョウ	ジョン	「リョウとか言ったな。貴様に真の格闘技をレクチャーしてやろう。」 *I'M GOING TO TEACH YOU THE TRUE TERRORS OF PHYSICAL CONTACT.*
	リョウ	「そいつはどうも，おれいに俺が最強の格闘技を教えてやるぜ！」 *THANKS, SEABOY. I SHOULD ALWAYS KEEP UP ON MY STUDIES.*
VS ロバート	ジョン	「どうしたわかぞう。この俺をみてビビったのか？　まあ，ムリもないがな。」 *WHAT'S WRONG, SONNY. CORPORAL GOT YOUR TONGUE?*
	ロバート	「じょうだんやないでおっさん。そんなんでビビるロバート様やないで。」 *DON'T BE SILLY. HEY, ARE THOSE SUNGLASSES EXPENSIVE!*
VS ユリ	ジョン	「わかい娘がこんなことをしてるとボーイフレンドもできなくなるぞ。」 *HEY, GIRLS WHO FIGHT CAN'T GET BOYFRIENDS.*
	ユリ	「そんな心配しなくてもだいじょうぶ。ああ，かわいいって罪よねー。」 *THAT'S OK! WITH BOYS LIKE YOU, I DON'T NEED ONE!*
VS タクマ	ジョン	「なかなか腕のたつ格闘家のようだが，俺の敵じゃなさそうだぜ。」 *YOU'RE GOOD, BUT YOU'RE NOT IN MY LEAGUE.*
	タクマ	「自信を持つのはいいことだが，実力いじょうの自信は無意味なものだ。」 *THAT'S RIGHT! I GAVE UP THE BUSH LEAGUE YEARS AGO.*
VS 影二	ジョン	「日本の忍者とやらの技，とくと拝見させてもらおうか。」 *I'VE HEARD THE NINJA ARE VERY CLEVER.*
	影二	「フッ，ではおのぞみどおり，まいる。かくごいたせ！」 *YUP. OH, LOOK, YOUR SHOE IS UNTIED!*
VS テムジン	ジョン	「この青い疾風を恐れぬならば，かかって……おい，どうした？」 *IF YOU FEAR NOT THIS BLUE BLAZE OF TERROR, ATTACK AND BURN!*
	テムジン	「ん？　あっ，申し訳ないダス。わしちょっと寝不足のようダスね。」 *WHOOPS! DOZED OFF AGAIN. COULD YOU REPEAT THAT ONCE AGAIN.*
VS ジャック	ジョン	「俺の新しい必殺技を試すのにピッタリの奴が現れたようだな。」 *OH BOY, A VICTIM TO TRY MY NEW MOVE ON.*
	ジャック	「わらわせるな。軍人くずれがいい気になるなよ。」 *DON'T MAKE ME LAUGH. THE NEW ARMY IS OLD HAT.*
VS リー	ジョン	「ジャングルの猿はくさるほど見てきたが。こんな猿ははじめてだ。」 *I'VE SEEN TOO MANY JUNGLE MONKIES. I HATE MONKIES. DIE!*
	リー	「ひょひょひょ，猿の本当の恐ろしさをしるがいい。」 *HYO HYO HYO! I AM GOING TO SHOW YOU THE TERROR OF MONKEY RAGE!*
VS キング	ジョン	「ん？　よくみればお前，女だな。女がなぜこんな所にいる！　帰れ！」 *HEY. YOU'RE A WOMAN! GO BACK TO THE KITCHEN, BABE!*
	キング	「女とわかったとたん態度が変わったな。今度デートでもしてあげましょうか？　フフッ。」 *FACE IT, SEABOY. YOU'RE IN LOVE WITH ME, RIGHT? KISS, KISS.*
VS ミッキー	ジョン	「軽快なフットワークだな。それにすじもよさそうだ。」 *NICE FOOTWORK AND A FINE BUILD. MARRY ME, YOU FOOL.*
	ミッキー	「よけいなことは言わなくていいんだよ。早くはじめようぜ！」 *OOOH. YUCH. I'M GONNA BUST YOU UP GOOD.*
VS ジョン	ジョン	「貴様，なんのつもりだ。ジョン・クローリーは一人で十分だ。」 *ONE JOHN CRAWLEY IS ENOUGH IN THIS CRAZY WORLD.*
	ジョン	「ここはものまね会場じゃないぜ。やられ役は，とっとと消えな！」 *HEY, ONE IS THE LONELIEST NUMBER THAT YOU'LL EVER KNOW, PAL.*
VS BIG	ジョン	「BIG，あんたをたおさなければいかんとはな。ざんねんだよ。」 *WELL, BIG, I HAVE TO DEFEAT YOU. SORRY.*
	BIG	「つまらん同情は俺にはいらん。目の前の敵は倒す。それだけだ。」 *DON'T BE. I'M NOT WORRIED BECAUSE YOU CAN'T! HAH HAH!*

■ステージ・クリア・メッセージ

・俺の技をどこでぬすんだのか知らんが使いこなせなくてはな……。
YOU WERE QUITE GOOD, BUT YOU LACK IDENTITY. NICE SUNGLASSES!

・戦場でなんども地獄を見てきた俺には貴様の拳など恐れるにたらん。
I'VE SMELLED NAPALM IN THE MORNING. YOU DIDN'T SCARE ME!

・お前の腕はしょせんそのていどか。残念だよ。
WILL THE DISAPPOINTMENT NEVER END? WIMPS ALL!



☆Mr. BIG

■スタート・メッセージ

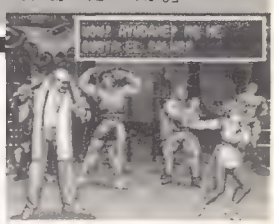
VS リョウ	BIG	「リョウとかいったな。この間のかりはかえさせてもらう！」 *YOU'RE RYO. HUH, I'M GONNA PAY YOU BACK FOR THE LAST FIGHT.*
	リョウ	「リターンマッチか……のぞむところだ。どっからでもきなよ，おっさん。」 *GREAT. IT SHOULD COME TO ABOUT $1500 FOR THE DENTAL WORK.*
VS ロバート	BIG	「また，イタリア小僧の登場か。ぼうやはお家でおとなしくしてな。」 *THE LITTLE GUY FROM ITALY, HUH. GO HOME, SONNY.*
	ロバート	「棒のおっさん，わいを本格的に怒らせるとはええ根性しとるやんか。」 *I'M FROM SPAIN ,CRUD. AND DON'T BRING NATIONS IN TO THIS, BALDY!*
VS ユリ	BIG	「お嬢ちゃんみたいなのが相手とは俺もヤキがまわって……ン？」 *OOOH, SUCH A PRETTY LITTLE OPPONENT. SHALL WE?*
	ユリ	「キャア！　ハゲはいやー！　ハゲはいやよー！　来ないでー！　イヤー！」 *YAAH! GET AWAY, CUEVALL, I HATE BALD MEN. YAAH!*
VS タクマ	BIG	「久しぶりだなタクマ，だが貴様はもう用済みだ。消えてくれ！」 *IT'S BEEN A LONG TIME, TAKUMA. SO NOW I WILL KILL YOU.*
	タクマ	「BIG，あの時の礼はたっぷりさせてもらう。いくぞ！」 *GEE, BIG, WHAT A TOUCHING WAY TO SAY YOU LOVE ME. BOO HOO.*
VS 影二	BIG	「貴様如きと闘うのはめんどうだが，俺の棒がいうことをきかんのだ。」 *FIGHTING GNATS LIKE YOU IS A MAJOR PAIN IN THE…*
	影二	「拙者を倒すつもりか？　フッ，かたはらいたいわ。」 *I'M NOT A GNAT! THINK OF ME AS A FLY IN YOUR SCLAP OINTMENT.*
VS テムジン	BIG	「見かけん顔だなチャイニーズか？　それとも日本人か？」 *HMM. I CAN'T QUITE FIGURE YOU OUT? CHINESE? JAPANESE?*
	テムジン	「わしはモンゴル最強の男テムジンダス。フッ，決まったダスね。」 *I AM TEMJIN, THE STRONGEST IN MONGOLIA!*
VS ジャック	BIG	「お前の無能ぶりにはほとほとあきれる。お前はもう用なしだ。」 *TO CALL YOU DUMB WOULD BE AN INSULT TO DUMB PEOPLE.*
	ジャック	「このジャック様の真の恐ろしさ，たっぷりと教えてやるぜ！」 *WAIT A SECOND. ARE YOU SAYING I'M STUPID?*
VS リー	BIG	「なんだ貴様は？　ピエロと遊ぶひまは俺にはない。すぐに楽にしてやるぜ！」 *LOOK, I DON'T HAVE TIME TO FIGHT WITH TAOISTS.*
	リー	「お前に用がなくてもわしにはあるんぢゃ。お前を倒すという用がな。」 *I'M CONFUCIAN. AND I HAVE A LOT OF TIME.*
VS キング	BIG	「おい貴様！　そのびぼうを傷つけたくなかったら，おとなしく帰りな！」 *IF YOU WISH TO KEEP THAT FACE THE WAY IT IS, GO HOME.*
	キング	「ごていねいにどうも。でも傷つくのは私じゃなくあんたの方だよ！」 *THANK YOU FOU YOUR COUCERN. BUT I WON'T BE HURT.*
VS ミッキー	BIG	「お前がジョンのなかまのボクサーか。腕前を見せてもらおうか？」 *SO YOU'RE JOHN'S FRIEND? SHOW ME YOUR STUFF.*
	ミッキー	「ほーう，あんたが奴の戦友のBIGか。会えてうれしいぜ。」 *YOU'RE BIG, HUH? COULD YOU TURN DOWN THE GLARE OF YOUR SKULL?*
VS ジョン	BIG	「そういえば，お前とはまだ闘ったことが一度もなかったな。」 *SO THIS IS OUR FIRST FIGHT TOGETHER?*
	ジョン	「ああ，だからこうして勝負できるのがうれしくてしょうがないぜ！」 *SO? FOR YOU THIS IS THE FIRST AND LAST TIME.*
VS BIG	BIG	「誰に断わってそんな格好をしている。お前，いい度胸しているな。」 *YOU SURE HAVE A LOT OF COURAGE WITH THAT GET-UP THERE, PAL.*
	BIG	「にせものがづけづけとよくもまあ。そんなにいたいめにあいたいのか。」 *HOW WOULD YOU LIKE A NAMCHUK IN YOUR NOSE?*

■ステージ・クリア・メッセージ

・姿形だけをまねても俺の強さまではまねできなかったらしいな。
YOU FOUGHT WELL. WHO IS YOUR PAL, BALDY!?

・フッ，殺されなかっただけありがたいとおもえ！
JUST BE GRATEFUL I DIDN'T USE MY PLUMBER'S HELPER, PAL!

・どうだ，私の棒の威力は？　恐ろしくてなにもいえまい。
I THOUGHT SO. THE POWER OF MY POLE IS POSITIVELY PREPOSTEROUS!



■ 共通パターン

黒服「リョウ・サカザキ（※）様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか？」
MR. RYO SAKAZAKI (※)? THE POLICE COMMISSIONER WOULD LIKE A WORD WITH YOU. COULD YOU WALK THIS WAY?
（※印の部分は，それぞれのキャラクターの名前が入る。例外：キングの英文 ──「*AH, MR? MS? KING.*」）

VS リョウ

リョウ	「へえ，俺のためにレセプションでもひらいてくれるのかい？」 *IF I COULD WALK THAT WAY‥SURE, I'LL COME ALONG.*
ギース	「貴様がタクマの息子のリョウか……お会いできて光栄だよ。」 *SO YOUR TAKUMA'S LITTLE BRAT? A PLEASURE TO MEET YOU!*
リョウ	「お前はいったいなにものだ！」 *YOU MUST BE DUCK!*
ギース	「私の名はギース……ギース・ハワード。いずれこのサウスタウンの支配者となる男だ。」 *THAT'S GEESE, FOOL. A SAD PUN. I KNOW, BUT…THE FOWL LEADER OF SOUTHTOWN.*
ギース	「私は君のような優れた力を持った男をさがしていたのだ。どうだ？私と組んでみる気はないか？」 *THAT'S NOT THE POINT. IT'S YOU I SEEK. CARE TO JOIN FORCES WITH ME AND KICK SOME SOUTHTOWN BUTT?*
リョウ	「貴様がギースか！　お前の組織のことは父さんからきいている。お前と組む気はさらさらねえぜ！」 *YOU'RE GEESE, MY FATHER'S ENEMY. I KNOW ABOUT YOUR SICK PLANS. THEY'RE KIND OF COOL, BUT NO.*
ギース	「ならばしかたない。きえろ！」 *THEN FACE MY WRATH, WIMP!!*

VS ロバート

ロバート	「ええ？　わいに会いたいやって。へへッ，人気者はつらいなあ。」 *WHAT, HE WANTS TO SEE ME. LOOK, I SWEAR SHE WAS OVER SIXTEEN‥*
ギース	「ようこそ，ロバート・ガルシア君。お会いできて光栄だよ。」 *WELCOME, MY FRIEND, ROBERT. IT'S A PLEASURE TO MEET YOU.*
ロバート	「なんやおまえは？　わいをこんなとこにつれてきて，なんのようやねん！」 *I BET IT IS, ROOSTER. NICE PLACE YOU GOT HERE.*
ギース	「私の名はギース……ギース・ハワード。いずれこのサウスタウンの支配者となる男だ。」 *THE NAME IS GEESE, FANCY PANTS. GEESE HOWARD. RULER OF SOUTHTOWN.*
ギース	「私は君のような優れた力を持った男をさがしていたのだ。どうだ？　私と組んでみる気はないか？」 *I NEED YOUNG MEN LIKE YOU TO JOIN ME IN MY PLANS. HOW ABOUT IT? CARE TO JOIN ME?*
ロバート	「なんでお前と組まなあかんねん。さっさとかかってこんかい！」 *WHY? ARE YOU COMING APART? YOU RASCAL. EAT GEESE KNUCKLES!*

VS ユリ

ユリ	「えっ，私に？　べつにいいけど，変なことしたら，ただじゃすまないわよ。」 *THE COMMISSIONER? WHY? AW, GEE? LOOK, I ONLY SKIPPED CLASS ONCE!*
ギース	「ようこそ，ミス・サカザキ。」 *MISS YURI SAKAZAKI.*
ユリ	「ちょっと，どういうつもり？　レディに向かってこんならんぼうなまねして。」 *HEY, LET ME GO YA BIG LUG. HOW DARE YOU TREAT A CUTEY-PIE LIKE ME‥*
ギース	「失礼はお許し願いたい。私はギース。ギース・ハワード。あなたのような優れた格闘家にきょうみをもっていまして……」 *PLEASE, FORGIVE ME. MY NAME IS GEESE HOWARD AND I JUST WANT TO SAY THAT I LIKE YOUR SPUNK, YOUR LOOKS, AND YOUR CUTE LITTLE…*
ユリ	「んーもうっ！　ごちゃごちゃ訳のわかんないこといわないでよ。私の腕がしりたいなら教えてあげるわ。かかってきなさい！」 *WATCH IT, PAL. I MAY BE CUTE, CUDDLY, AND ONE SPUNKY LITTLE BOMBSHELL, BUT I'LL NEVER BE HIT ON BY A GUY WITH A BAD PERM!*

VS タクマ

タクマ	「コミッショナーが？　いったいなんの用があるというんだ？」 *THE COMMISSIONER? I WONDER WHAT THIS COULD BE‥A TRAP? WAH!*
ギース	「久しぶりだな，タクマ。私をおぼえているかな？」 *LONG TIME, NO SEE, TAKUMA. HOW'S YOUR DAUGHTER?*
タクマ	「きっ，貴様，ギース！」 *GEESE? YOU‥!*
ギース	「ほう，おぼえていてくれたかね。もう一度きくが私のもとで働く気はないか？　私は貴様の腕をみこんで話をしているのだ。どうだ，タクマ。」 *PEOPLE SHOULD LEARN TO FINISH THEIR SENTENCES. BUT I AM HAPPY YOU REMEMBERED MY NAME. YA‥BIG GALOOT. CARE TO MAKE UP?*
タクマ	「前にもいったはずだ。貴様のような男に協力する気などわしにはない。」 *I SAID IT BEFORE AND I'M SAYIN' IT AGAIN. NO, NO. NO! OKAY?*

VS 如月

如月	「ほうっ，これはたいした歓迎ぶりだな。では，お言葉にあまえるかな。」 *WHOOOA! WHAT A GREAT WELCOME! I'M FLATTERED.*
ギース	「ようこそ，如月影二くん。お会いできて光栄だよ。」 *WELCOME, MY LITTLE NINJA BOY. IT IS AN HONOR TO FINALLY MEET.*
如月	「人と話すときはまず名を名のるのが礼儀ではないのか？」 *THE HONOR IS ALL YOURS, I AM SURE. WHO MAY YOU BE?*
ギース	「これは失礼。私の名はギース。ギース・ハワード。あなたの忍術にきょうみがありましてな。お手合わせ願えますかな？」 *FORGIVE MY RUDENESS, GEESE. GEESE HOWARD. I BROUGHT YOU HERE TO DISCUSS‥AN ALLIANCE. AN ALLIANCE BETWEEN YOU AND ME.*
如月	「フッ，命がおしくなくばかかってくるがいい。」 *HEH! YOU AND ME? I DON'T ASSOCIATE WITH MAGGOTS.*

VS テムジン

テムジン　「ワオ，すごい車ダス。これにのって行くんダスか？　ワクワクするダスね。」
WHOA! YOU BET! NICE CAR HERE. ARE WE TAKING THIS? COOL!

ギース　「ようこそ，テムジン君。」
THE MYSTERIOUS MONGOLIAN!

テムジン　「ぬおーっ！　なんじゃここは！　あんた誰ダスか？」
THE‥HEY! WHO ARE YOU? IS THIS HEAVEN?

ギース　「私の名はギース。ギース・ハワード。あなたの腕をみこんで頼みたいことがあるのだが……」
NO, MY CONFUSED FRIEND, I AM THE ONE AND ONLY GEESE HOWARD. I HAVE BROUGHT YOU HERE.

テムジン　「ことわってもにげれそうにないダスね。しかたない，勝負ダス。」
THANKS. OOOH. LOOK AT THE TIME! GOTTA GET GOING‥

VS ジャック

ジャック　「いいだろう。だがおかしなまねしやがったら……わかってんだろうな！」
WELL, OKAY. BUT IT DOESN'T LOOK EASY.

ギース　「ようこそ，ジャック・ターナー君。お会いできて光栄だよ。」
WHAT'S UP, JACK? CAT GOT YOUR TONGUE?

ジャック　「なんだてめえは！　いったいなにもんだ！　こたえろ！」
MMM MMM! HEH, HEH. JUST KIDDING. WHO'RE YOU?

ギース　「そうこうふんするな。私は，ギース。ギース・ハワード。おまえにいい仕事をやろうとつれてきたのだが……」
THEY CALL ME GEESE‥GEESE HOWARD. I'M HERE TO OFFER YOU A JOB.

ジャック　「だまれ！　貴様を倒してでも帰らせてもらう。」
A JOB? OOOH BOY? BUT FIRST I'D LIKE YOUR SKULL!

VS リー

リー　「ひょー，うまいメシでもくわしてくれるんぢゃろのう。」
OKAY. IS THERE FREE FOOD AND CHINESE BEER?

ギース　「ようこそ，リー・パイロンさん。」
NEE-HOW.LEE PAI LONG

リー　「貴様いったいなにものぢゃ！　わしをどうするつもりぢゃ！」
HEY, I'M AN AMERICAN, PAL. SPEAK ENGLISH. WHY AM I HERE?

ギース　「私の名はギース……ギース・ハワード。あなたの中国拳法と薬にきょうみがありましてね。」
WHY ARE ANY OF US HERE, REALLY, I MEAN. IT'S ALL A MYSTERY TO ME. BUT I DO LIKE YOUR STYLE.

リー　「わしの拳法に？　フム，よろしい。ではその体に直接教えてしんぜよう。」
GOOD! I'LL SHOW YOU MORE WHILE I WALTZ ON YOUR BELLY. KEE!

VS キング

キング　「へえ，では丁重にエスコートしてもらいましょうか。」
WHY, WITH SUCH FINE ESCORTS, WHO COULD REFUSE?

ギース　「ようこそ，ミス・キング。お美しい方だ。」
KING! ENCHANTEE. YOU ARE AS CHARMING AS EVER.

キング　「おせじをいうまえに名前ぐらい名のったらどう？　キザ男さん。」
BEFORE YOU START YOUR WOO, TELL ME YOUR NAME, SLICK.

ギース　「これは失礼。私の名はギース。ギース・ハワード。あなたのその脅威的な強さにきょうみがあってここへおよびしたわけですが……」
OH, FORGIVE ME. GEESE, GEESE HOWARD. I HAVE BROUGHT YOU HERE TO OFFER YOU A PROPOSITION YOU CAN'T REFUSE.

キング　「あら，とんだデートのおさそいね！　けど私はあんたみたいなごういんなやり方が一番きらいなんだよ。」
WELL, SINCE YOU PUT IT THAT WAY, I GUESS I SHOULD REFUSE, SEE YA! LATER, WETHEAD, OR BETTER YET‥

VS ミッキー

ミッキー　「おもしれえ。どこへでもつれてってもらおうか。」
OKAY, BUT I NEED TO BE BACK AT THE GYM BY SIX. TRAINING.

ギース　「ようこそ，ミッキー・ロジャース君。」
WHY, IT'S MICKEY ROGERS. SWELL.

ミッキー　「なんだてめえは！　こたえろ！」
WHO ARE YOU, DUCK FACE?

ギース　「まあおちつきたまえ。私の名はギース。ギース・ハワード。どうだプロの世界でボクシングをするつもりないか。私が力になるが。」
THAT'S GOOSEFACE. RELAX. MY NAME‥MY NAME IS GEESE HOWARD I OFFER YOU A LITTLE HELP IN BECOMING THE KING OF THE REALM OF BOXING. HOW ABOUT IT?

ミッキー　「俺はいままで一人でやってきた。そしてこれからもだ。貴様の手などかりん。」
WELL, THANKS A LOT GOOSE, BUT I'M A REBEL, A LONE WOLF WHO IS NOT DEPENDENT ON SILLY-NAMED GUYS.

VS ジョン

ジョン　「そうかい，では遠慮なくおさそいにのらせてもらいますか。」
REALLY. PARTY, DUDE: LET'S GO. CAN I DRIVE?

ギース　「ようこそ，ジョン・クローリー大佐。」
CORPORAL JOHN CRAWLEY.

ジョン　「これは，はでな歓迎ぶりだな。いったいこれはどんなショーなんだ？」
NICE DIGS YA GOT HERE. AM I ON A HIDDEN CAMERA SHOW?

ギース　「さすがよゆうがおありで。私の名はギース。ギース・ハワード。軍で鍛えたあなたの力を私の計画にかしてはもらえませんか。」
ALWAYS THE COOL ONE. I AM KNOWN AS GEESE HOWARD. I OFFER YOU WORK IN MY OUTFIT. HOW ABOUT IT?

ジョン　「一ついっておこう……俺は一度軍をやめた男だ，あらそいごとはごめんだ。それにもう一つ。貴様にかす力などこれっぽっちも持っていねえぜ！」　*THANKS BUT I QUIT THE OUTFIT. THE BLOOD, PAIN, CRIES OF THE YOUNG‥WE'RE FUN BUT, IT'S TIME FOR PEACE, FOR LOVE‥DIE!*

VS BIG

BIG　「ちっ，奴め感づきやがったか。ついに決着の時という訳か。」
HMM. OKAY. I'LL GO WITH YOU BUT I CAN'T WALK THAT WAY. BAD LEG.

ギース　「俺の街でかってな行動はひかえていただきたいものだな。気のどくだが，お前にはここで消えてもらうことになる。」
BIG, I CAN'T ALLOW THIS INDEPENDENT BEHAVIOR IN MY TOWN. NOW, I MUST ASK YOU TO TAKE A TRIP.

BIG　「私の街だと？　とんだ支配者ぶりだなギース。だがそんな大口叩いていられるのもそこまでだ。今，楽にしてやるぜ！」
YOUR TOWN? AFTER ALL I DID FOR YOU? WASHING YOUR CAR, YOUR DOG. WHY YOU‥

アニメで楽しむ『龍虎の拳』

93年12月23日にフジテレビ系で放映されたアニメ『バトルスピリッツ龍虎の拳』をキミは見ただろうか。見逃してしまったという人に朗報！　この4月21日にビデオとLD，そしてサントラCDがキングレコードから発売されたのだ。それを記念して，同作品のAパート（最初のCMまで）の脚本と絵コンテを掲載してみた。つづきはビデオで楽もう！

（協力：キングレコード）

▶アニメのサントラ「バトルスピリッツ龍虎の拳・SOUND ACTION」（キングレコード／2，800円）

◀アニメビデオ「バトルスピリッツ龍虎の拳」（キングレコード／VHS&LD／各4，800円）

『バトルスピリッツ龍虎の拳』脚本

★サウスタウン・遠景

背の高いのや小さいのや，古いのや新しいのや――のさまざまなビルやマンションが林立している雑多な市街だ。

★5階建てのアパートメント

3階の窓の外のわずかなでっぱりを，しゃなりしゃなりと優雅にヒップをくねらせて歩いていくシャム猫がいる。

そのあとを，裸足の足が壁面に沿った横歩きでそろそろとついていく。

その足の正体は――くたびれた空手着を着た長髪の青年・リョウ・サカザキだ。

シャム猫，でっぱりに座りこんで毛づくろいをはじめる。

リョウ「そのままそのまま……もう，お散歩はやめにしようぜ，お嬢さま……」

慎重に腰を落として四つんばいになりながら，シャム猫に近づいていくリョウ。

リョウ「お昼寝のお時間ですよォ……」

とシャム猫に手を伸ばそうとした，そのとき――プア！プア！と下の道路からクラクションが鳴る。

わずかに，そのほうに気をとられるリョウの指先からシャム猫はスルリと逃げて，さらに先のほうへといってしまう。

リョウ「あ……！」

下の道路には，派手な赤色のフェラーリ（オープン仕様）が止まり，その運転席にいるロバート・ガルシアが，シャム猫を追っているリョウを見あげている。

――リョウの格好とは対照的に，仕立てのいい白いスーツ姿は，いかにも金があまっているようだ。

ロバート「おーい，リョウ……！」

リョウは，シャム猫を追いながら，指を口にあてて，シーッ！とやっている。

ロバート「何やっとんや？　かわいい子猫ちゃんとにらめっこか？」

リョウ「うるさいな。おまえみたいにタチの悪いオス猫にナンパされたお嬢さまをおうちに連れもどすように頼まれたんだよ」

ロバート「なんや，『何でも請け負い屋』のお仕事かいな。ほっとけほっとけ！　仔猫ちゃんかてお年頃や。兄貴の干渉なんてうるさくってかなんだけや」

リョウ，ちらりとロバートのほうを見て，

リョウ「ユリのことなら，そうはいかんぞ，ロバート……」

ロバート，「たは！」と額をたたき，

ロバート「何でや。親友の俺が，ユリちゃんにアプローチして何が悪いんや。もしもやで，俺とユリちゃんがウェディング・ベル鳴らしてみい，ガルシア財団の富のすべてがユリちゃんのものになるんやで……（リョウの裸足の足を見て）おまえかて靴ぐらい買えるわな」

と自らの白い靴をハンカチで磨く。

リョウ「靴をはかないのも修業の一つだ。俺はまだ格闘家として修業中の身だからな」

ロバート「もののたとえや……！　ユリちゃん一筋の俺のいじらしい気持ちは，ようわかっとるやろ」

リョウは再びシャム猫に接近している。

リョウ「おまえだけ特別扱いしないってことさ。ユリはまだ16，高校生だ」

©SNK　フジテレビ／NAS

ミュージックCD&攻略ビデオもあるぞ!!

CD 龍虎の拳

■ポニーキャニオン ■1,500円
■92年11月20日発売

オリジナル全曲＋効果音＋ボイス＋アレンジ1曲(Art of Fight)を収録。

ビデオLD 龍虎の拳

■ポニーキャニオン ■各4,800円
■93年4月21日発売

数々の華麗なるテクニックが満載された完全攻略ビデオ。キャラ紹介や珍プレーもあり。

CD 龍虎の拳2

■ポニーキャニオン ■1,500円
■94年2月18日発売

オリジナル全曲＋ボイス等を収録。ギース登場が最初に公開されたのは，このCDだった。

ビデオLD 龍虎の拳2

■ポニーキャニオン ■各4,800円
■94年5月20日発売

対CPU攻略をメインとしたビデオ。ゲーム中の声優がナレーションをつとめている。

と――シャム猫に接近するリョウの踏んだでっぱりの部分が古くなっていて，ボロッと崩れた。

リョウ「うわっ！」

一気に転落するリョウ。

ロバート「おわっ！」

すかさず，フェラーリの運転席から跳びあがるロバートは，落ちてくるリョウめがけて下から蹴りあげる。

ロバート「イヤッ……！」

リョウはそのロバートの蹴りあげる足の裏を，自らも蹴ってクルリと空中回転。

リョウ「ハッ……！」

スタッと着地し，互いに身構えるリョウとロバート。

ロバート「落ちるのも修業のうちかァ……？」

互いにニヤッと笑う2人で――

★メインタイトル――『龍虎の拳』

★5階建てのアパートメント

今度は，前と後ろから四つんばいになったリョウとロバートがシャム猫に接近していく。

ロバート「そろそろユリちゃんの学校が終わる時間やろ。ぐずぐずしとったら間に合わへんのに……」

リョウ「ガルシア財団の御曹司とて，たまには額に汗して働かなくちゃ」

ロバート「なんぼの仕事や。この仔猫ちゃん捕まえるのん……？」

リョウ「500ドル……それ，一二の三で，いくぞ……！」

2人して，呼吸を計り，ガバッとシャム猫に手を伸ばす。

だが，「ミャ！」とシャム猫は巧みにその2人の手をすりぬけて，そこに突きだしているジェネレイターの上に這いあがり，開いている部屋の窓から中に逃げこんでしまう。

リョウ「逃げられた！」

リョウとロバートは，出窓にとりつき，そーっと中をのぞく。

ロバート「ナイスバディのカワイコちゃんが着替え中――」

だが，中には誰もいない。

ロバート「――てなことはなかったか……」

リョウ「この場合，猫を連れ戻しに入るのなら，不法侵入とはならない――っていう解釈が成り立つと思うか？」

ロバート「思う。のぞきでも泥棒でもない」

2人してうなずきあい，その窓から中へ入るリョウとロバート。

★部屋の中

ベッドの下に酒ビンが転がっていたり，雑誌などが散らかっている。

その他，ダンベルやバーベル，ブルワーカーのトレーニング用品などもある。

ロバート「(ボディビルの雑誌をめくり) ナイスバディにはちがいないけど，男のようやな……」

リョウ「やたら，その辺のもの触るな……おーい，お嬢さま～，爺がお迎えにまいりましたよ～，おーい……500ドル～……」

とシャム猫を探してつづきになっている部屋へと移動する。

その間ロバートは，部屋の電気をつけようと壁のスイッチをパチパチやるが，電気はつかない。

ロバート「なんや，電気を止められとるで……」

その眼が，サイドボードにあるスコッチにいく。

ロバート「ほお，珍しいスコッチがあるで……(ゴクッとのどを鳴らし) この場合，のどが渇いているという自然の欲求

に従うべきやな……」

とサイドボードからそのスコッチとグラスを二つだし，

ロバート「スコッチをすこっちだけいただきまひょか……なんつうてネ……」

と冷蔵庫（稼動している）を開け，冷凍室に入っているアイスペールから氷をグラスに入れ，スコッチを注ぐ。

とその足が——ベッドの下からでていたシャム猫の尻尾を踏んづけた。

「フギャッ！」と啼いて，ロバートの足にかみつくシャム猫。

ロバート「うわっとっとっと……」

バシャ！と氷とスコッチをグラスごと窓から下へこぼしてしまうロバート。

★同・窓の下

1階下の窓のでっぱりにグラスがあたり，粉々に砕ける。

不意に，氷と一緒に降ってきたスコッチの雨を，通りかかった黒のレザー・スカートをはいたショート・ヘアの女性が，風のようにサイド・ステップしてかわす。

女性「……」

何事もなかったように上を見あげると，窓からロバートが顔をだして頭をかいている。

ロバート「えらいすんまへん！　仔猫ちゃんがいきなりかみましたんや……！」

女性「……」

ロバートを無視して歩きだしてしまう。

ロバート「怒らんといてください！　あ……ついでに電話番号を……」

女性は振り向きもせずにいってしまう。

★同・室内

ロバート「あれこそナイスバディや……」

とまだ外を見ているロバートの後ろにリョウが立っていて，

リョウ「何が俺はユリちゃん一筋だ……」

ロバート「(マズイと) あは……！」

リョウは，サイドボードの足の隙間に逃げこんだシャム猫に近づいて，

リョウ「おいでおいで……お嬢さま……」

ついにそれを抱きあげるリョウ。

リョウ「怪我でもさせたら，500ドルが半額になっちまうからな……」

と，そこへ——体当りするようにつづきの部屋のドアが開けられ，足音も荒々しく駆けこんでくる音がする。

「まてっ！　レイ！」

「逃がすかっ！」

などの声が錯綜し，リョウたちのいる寝室にGIカットにした体格のいい大男が飛びこんでくる。

鉢合わせになったリョウ，ロバートと大男は，互いに驚きの表情。

そこへ追っ手が5人ほど，銃を手に入ってくる。

大男は，そこにあったブルワーカーを手にして，追っ手たちになぐりかかる。

追っ手の1人が，たまらず手にした銃で，パン！パーン！と撃つ。

胸を撃ちぬかれ，崩れるようにその場に倒れる大男。

追っ手の中で風船ガムを膨らませていたボス格の男（ジャック）が，銃を撃った男を激しくなぐりつける。

ジャック「馬鹿野郎！　殺しちまったら何にもならねえじゃねえかっ！」

何が何だかわからず，あれよあれよという展開に逃げることも忘れたリョウとロバートをギロリ……とにらむジャック。

ジャック「てめえら，レイの仲間か？」

追っ手の男たちの銃が，そろってリョウとロバートに向けられる。

ロバート「(手をあげ) いえいえ，とんでもおまへん……」

リョウ「俺たち，その……この猫を……」

ジャック「ゴタゴタぬかさずブツをだせ！」

ロバート「ブ，ブツ……？」

目配せしあうリョウとロバート。

と，つぎの瞬間——「てぇーいっ！」と2人の口から鋭い気合いがほとばしり，ロバートの回し蹴りがジャックの手から銃を弾き飛ばし，猫を抱いたままの跳びあがったリョウの膝蹴りがジャックの顎に決まる。

「ぐわっ！」とうめいて，銃をかまえていた男たちのほうに倒れかかるジャック。暴発した銃が，天井に向けて発射される。

その男たちの手にもった銃を，ロバートの回し蹴りがつぎつぎと弾き飛ばし，リョウのローキックが足元をすくう。

ズシーン……と部屋を揺らしてその場に倒れる男たち。

リョウ「逃げるぞ，ロバート……！」

ロバート「言われなくともわかっとるわい！」

2人して，タッと窓から飛びだしていく。一瞬遅れて，パン！パパーン！と銃が火を噴く。

ジャック「逃がすな！」

★同・窓の外

——空中に飛びだしてくるシャム猫を抱いたリョウと，ロバート。

そのまま落下していく下に

は，黒塗りの車が駐車している。

温厚そうな老紳士（ロバートの執事）が車から降りたところへ――ドシャーン！ドシャーン！と屋根の上に落ちてくるリョウとロバート。

車の屋根はボコボコになってしまうが，リョウとロバートはあざやかに空中で1回転して，道路に着地する。

びっくりたまげている執事は，

執事「お，お坊っちゃま……！」

ロバート「また，つけまわしてたんか，爺！」

執事「お坊っちゃまの教育は爺の役目でございますから。だいたいお坊っちゃまは……」

ロバート「お説教は，あとや……！」

猫を抱えたリョウと一緒にフェラーリに乗りこむと，バウン……！と急発進させるロバート。

窓からはジャックの部下たちが顔をだし，路上に向かって銃を乱射する。

執事は，驚いて腰をぬかしてしまう。

執事「あわわわ……なんたること……」

★道路

あざやかに車と車の間をぬって走るフェラーリ。

★その車内

シャム猫を抱いて後ろを気にしているリョウと，ハンドルを握るロバート。

リョウ「大丈夫だ。追ってこない」

ロバート「それにしても，用意スタートの合図もなくいきなりの銃撃戦とはなあ……サウスタウンはぶっそうな街やで……」

リョウ「やつらの言っていたブツというのは，どうやら人の命なんかいくつなくなっても惜しくないものらしいな……」

シャム猫の頭をなでるリョウ。

ロバート「それじゃあ，ユリちゃんのお迎えに……」

リョウ「ダメだ。このお嬢さまを依頼人に届けてからだ。でないと，部屋の電気が止められちまう……」

とリョウが横からグイッとハンドルを回し，キュィイーン……！とタイヤをきしませて黄色から赤にかわる交差点を右折していくフェラーリ。

★高層ビル・全景

数十階におよぶ高層ビルの最上階に，カジノカフェ『ラ・モール』がある。

★『ラ・モール』・店内

ピアノやカジノのテーブルが並び，大きくとられた窓からはサウスタウンの街並が眺望できる。

開店前で客はいない。

カウンター・バーの後ろには大きな鏡（マジック・ミラー）が張ってある。

★同・別室

マジック・ミラーから店内が見えるようになっている，そこのソファーにハゲ頭にサングラスをした，いかつい顔の人物が座っていて，その前でジャックが小さくなっている。

この人物こそ，サウスタウンの裏社会の実力者であるMr.ビッグだ。

Mr.ビッグ「（ドスをきかせて）ブツがないだとぉ……？」

ジャック「へ，へい……レイのヤツの部屋を隅から隅まで探したんでやすが……」

部屋にはもう1人のサングラスをかけた男（ジョン）がいて，何がおかしいのかヘラヘラと笑っている。

ジョン「ひっひひひ……」

Mr.ビッグ「となると，ヤツの部屋にいた2人組がとってったとしか考えられねえな」

すると，その奥から――

女性の声「1人はロバート・ガルシア。ガルシア財団の御曹司（おんぞうし）」

そこにはコンピュータが置いてあり，画面にはロバートの顔写真とプロフィールが映しだされている。

そのコンピュータに向かっている者は，今は『ラ・モール』のバンサーとして男装をしているが，あのアパートメントの下を歩いていたショート・ヘアの女性（キング）だ。

ニヤリ……と笑うMr.ビッグ。

くやしそうな顔をするジャックに，ジョンがまた「ひっひひひ……！」と笑う。

ジャック「（怒って）うるせえぞ，ジョン！」

だが，ジョンは薄笑いをうかべているだけで，何も言い返しはしない。

Mr.ビッグ「さすがだな，キング。で，今のヤツらの居場所は……？」

キング「ロバートのダチで，空手マンといったら――」

パコパコとキーボードを操作すると――ロバートにかわってリョウの写真とプロフィールが画面にでる。

Mr.ビッグ「リョウ・サカザキ。極限流空手の使い手か……」

ジャック「住所は，サウスタウン，レッドリバーストリート……おっし，すぐに踏みこんでブツを押さえてきやす！」

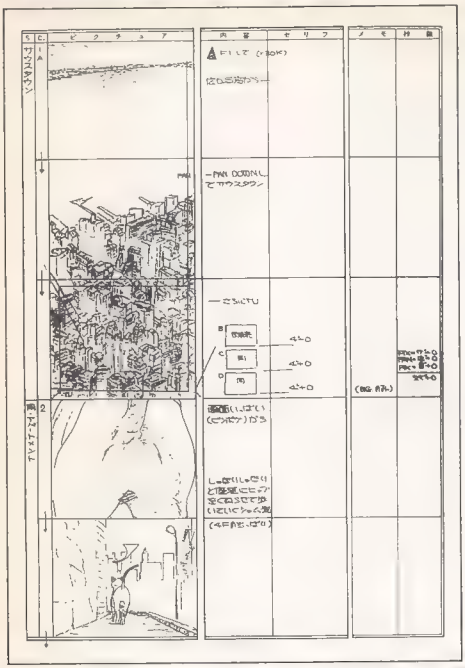
鼻息も荒く，意気ごんで足早に部屋をでていくジャック。

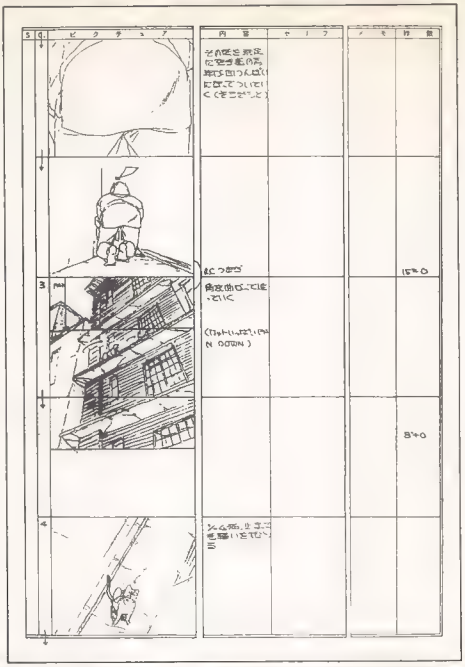
キング，リョウのデータの［妹＝ユリ］となっているのに眼をとめ，検索のカーソルをそれにあわせる。

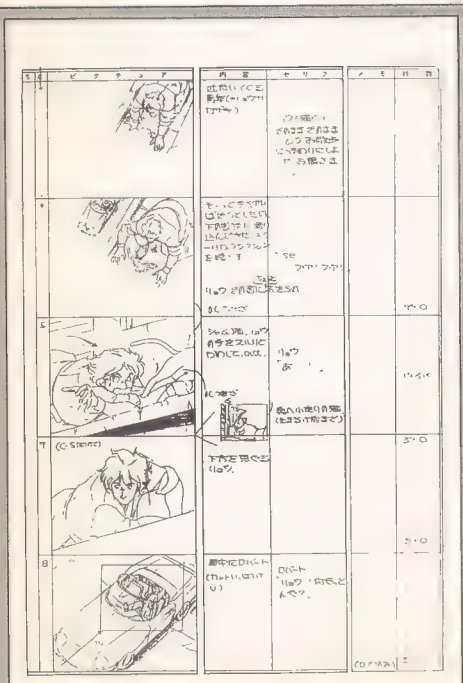
画面に，高校生の勝ち気そうな顔をしたユリの写真が現れる。

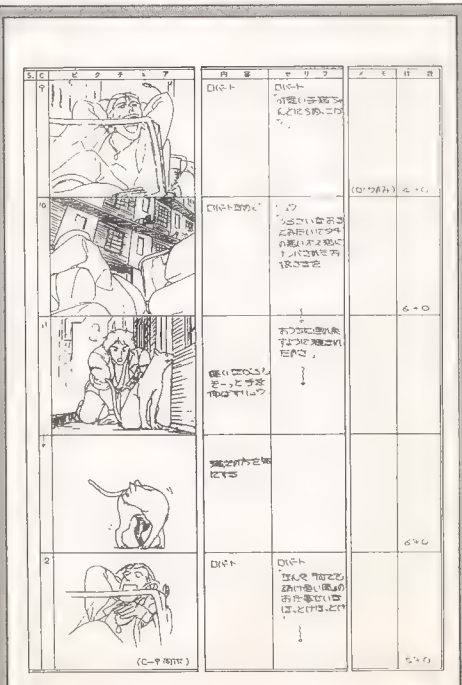
キング「ユリ・サカザキか……」

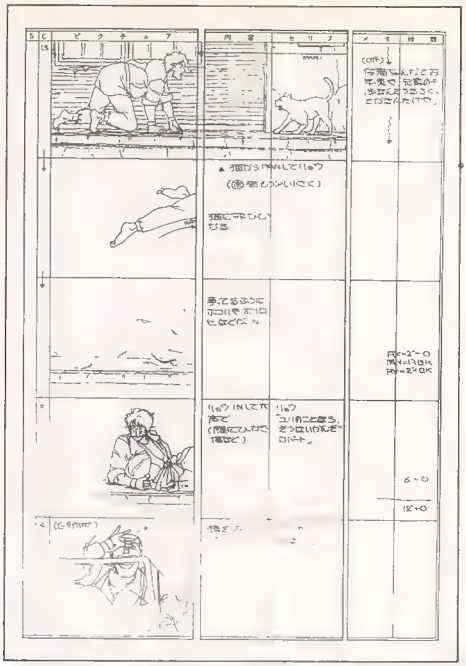
『バトルスピリッツ龍虎の拳』絵コンテ

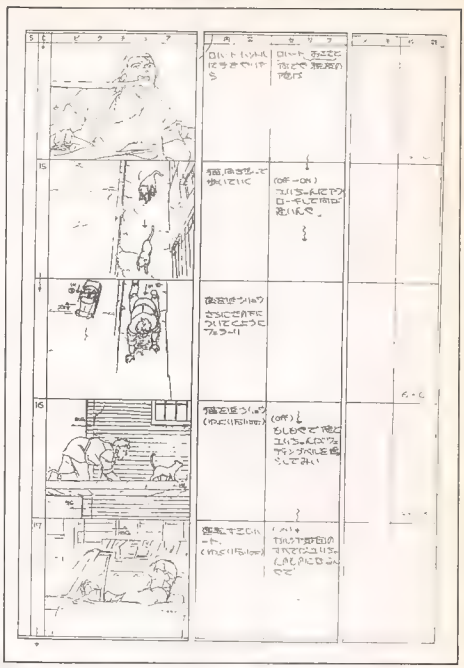


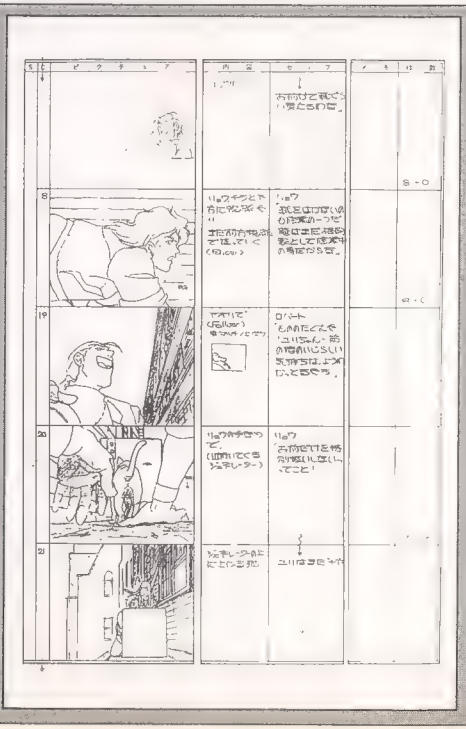


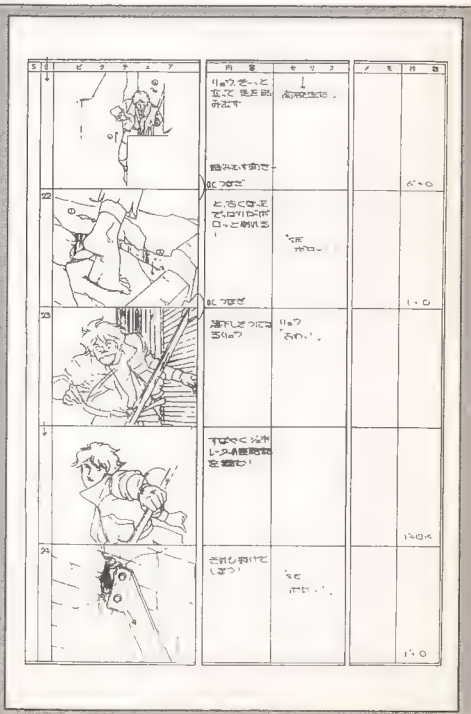


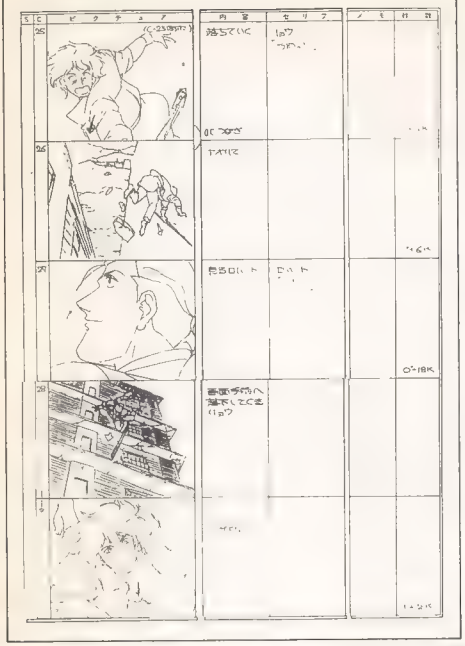


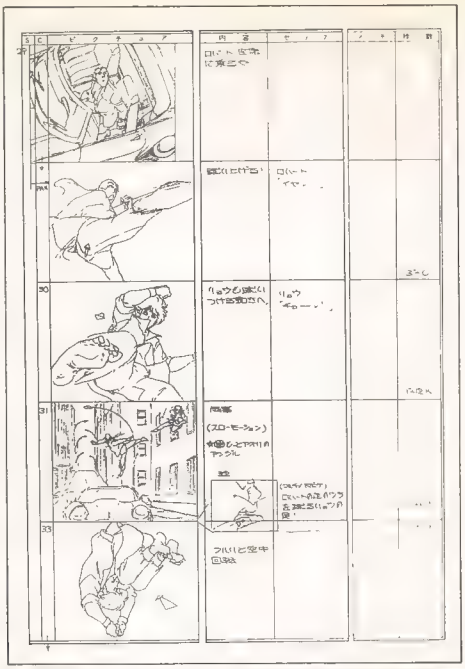


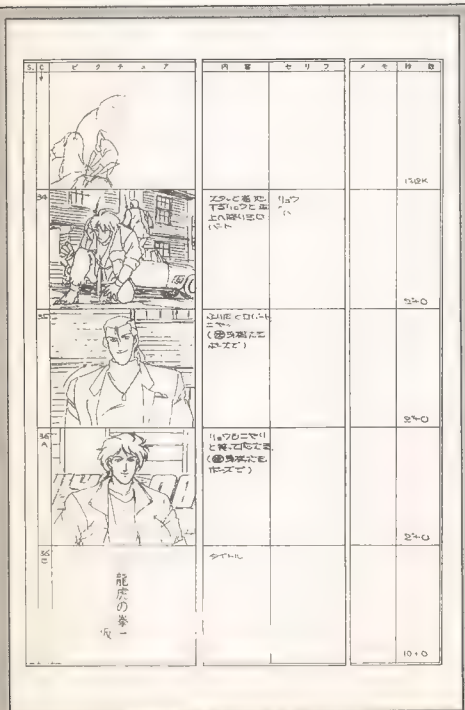


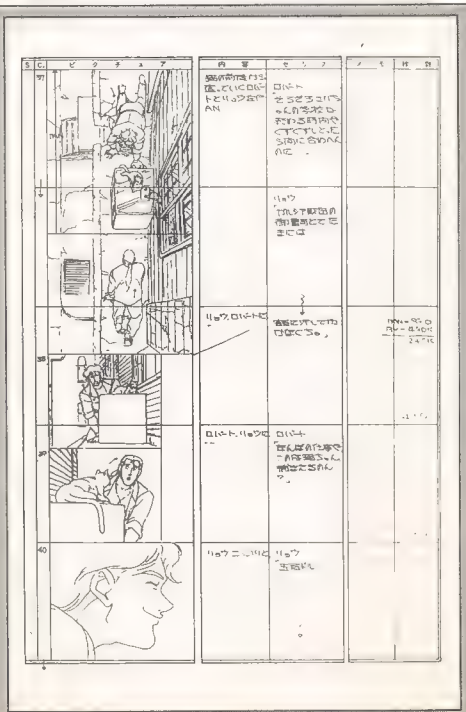


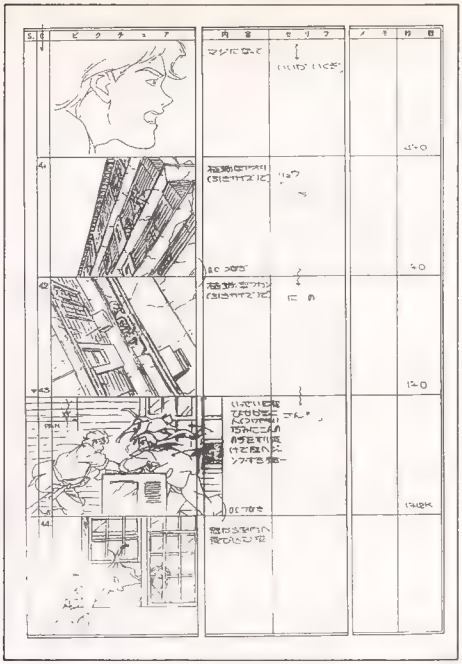


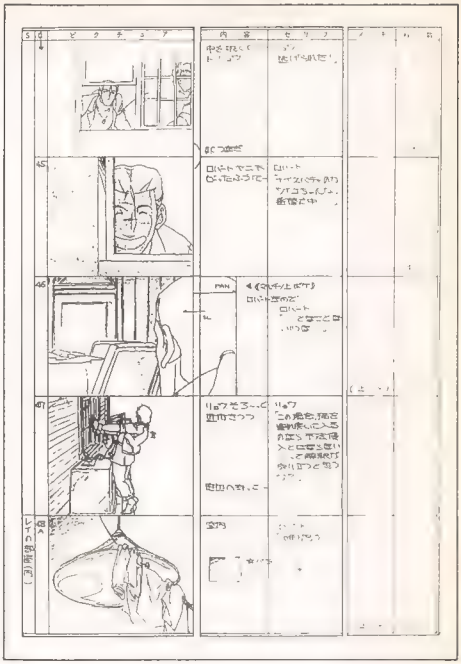


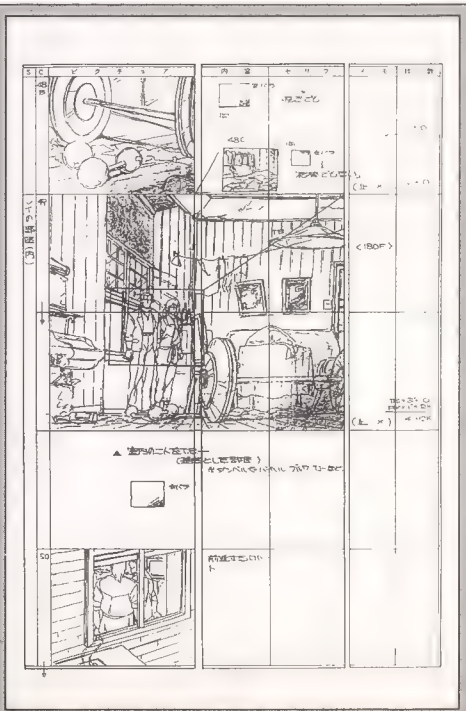


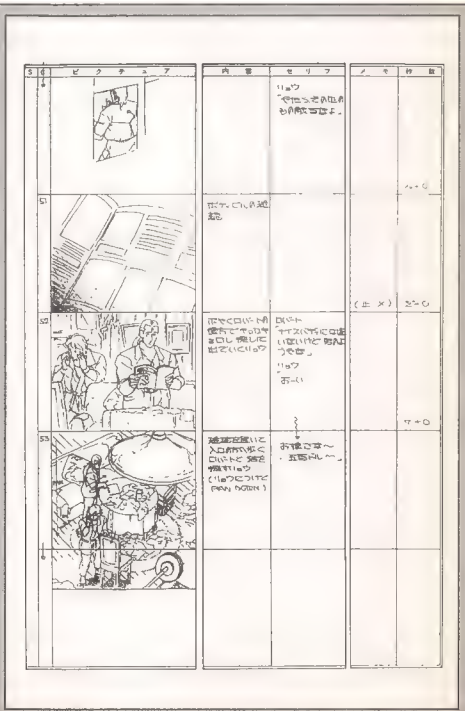


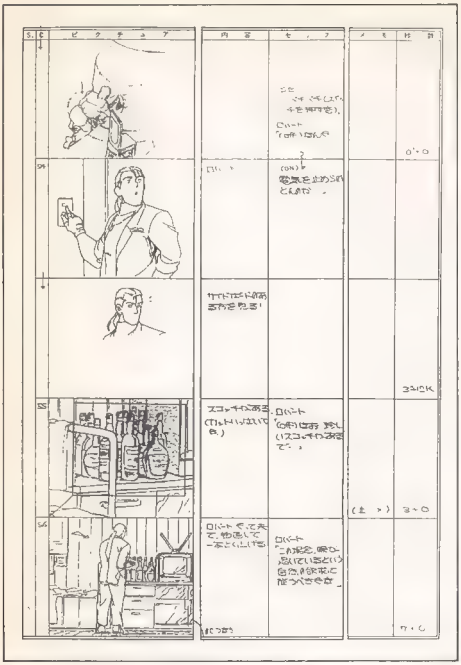


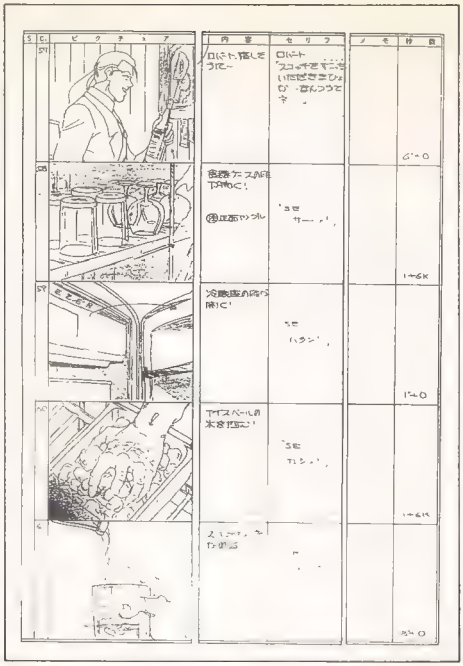


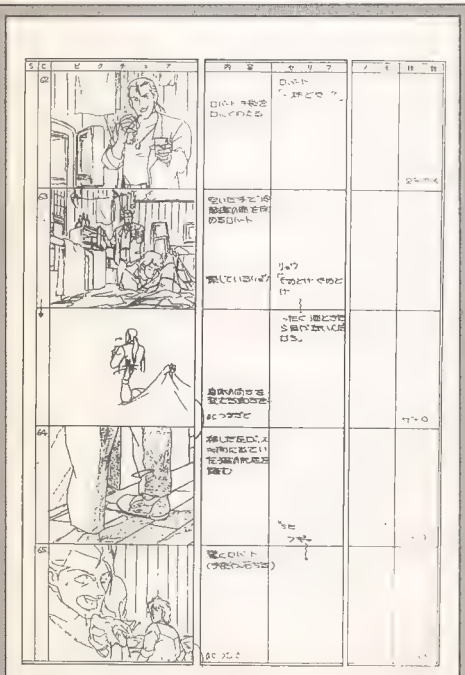


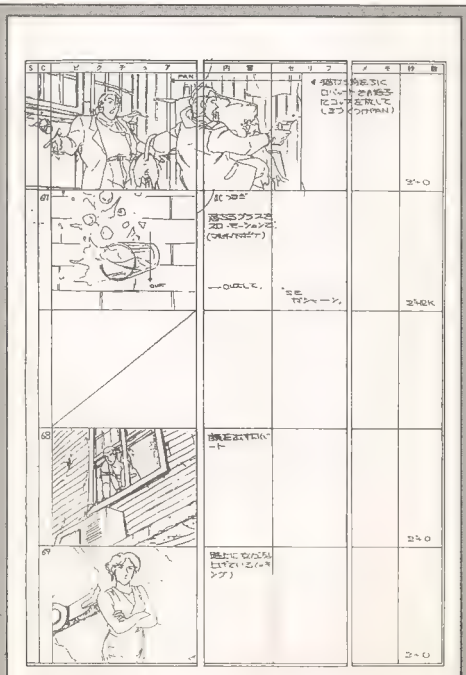




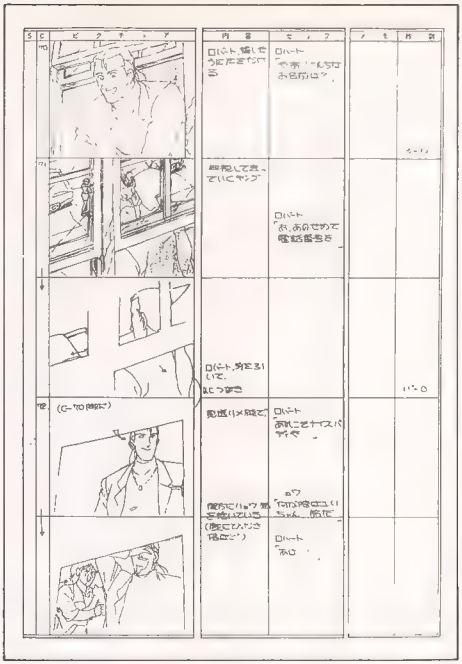

S.C
ピクチュア
内容
セリフ
メモ
秒数

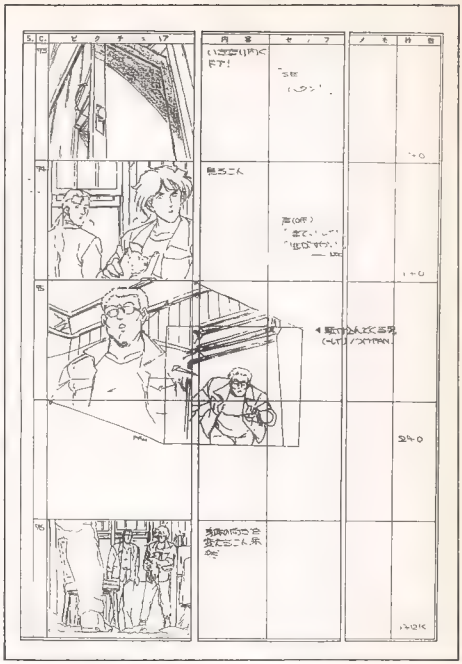

S.C
ピクチュア
内容
セリフ
メモ
秒数

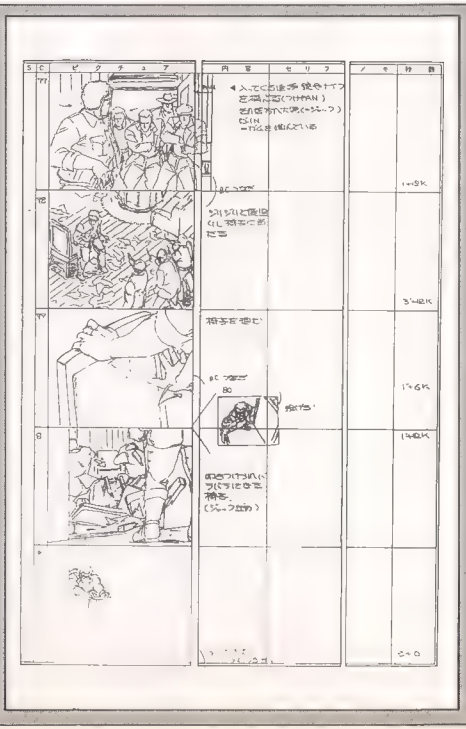

S.C
ピクチュア
内容
セリフ
メモ
秒数

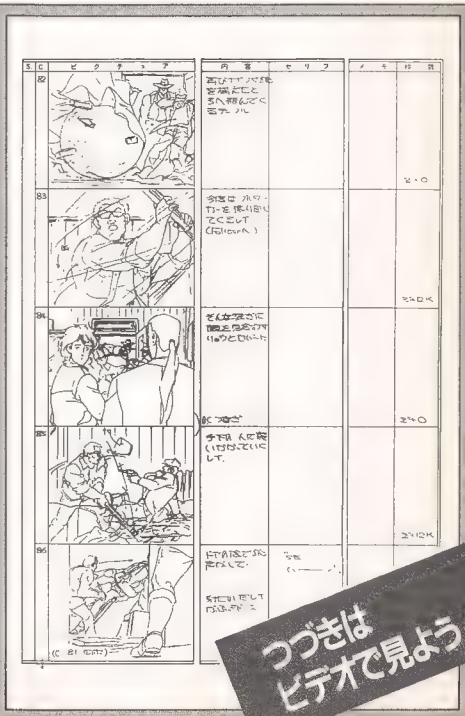

S.C
ピクチュア
内容
セリフ
メモ
秒数

●アニメ『バトルスピリッツ龍虎の拳』絵コンテ●







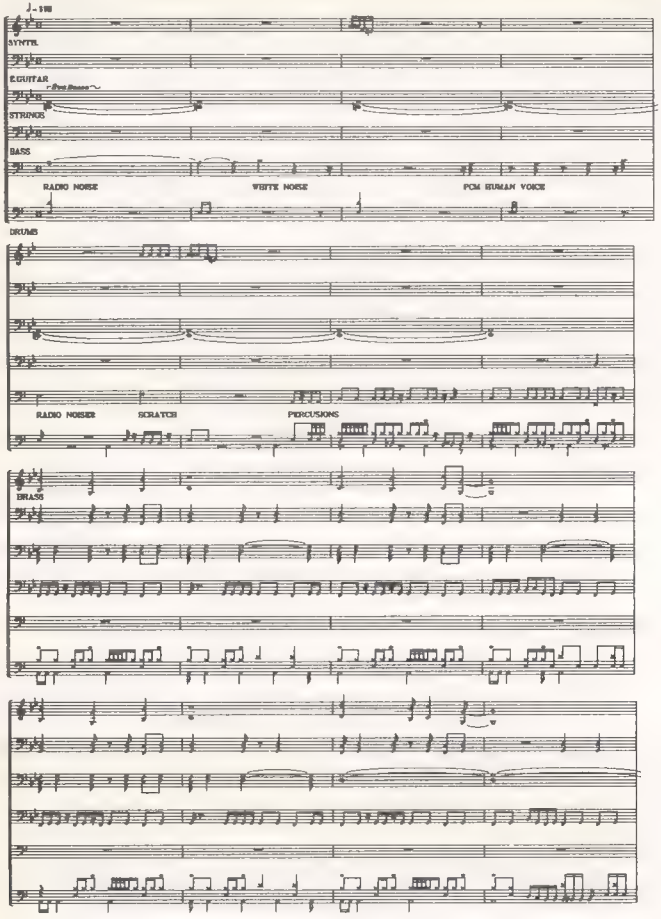


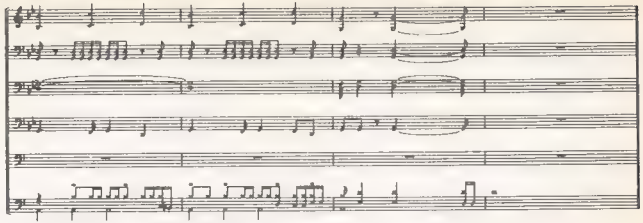
つづきは
ビデオで見よう!

龍虎の拳2全曲楽譜集

※ここに掲載した楽譜は，本書スタッフが採譜したもので，実際の曲データとは微妙に異なる場合があります。

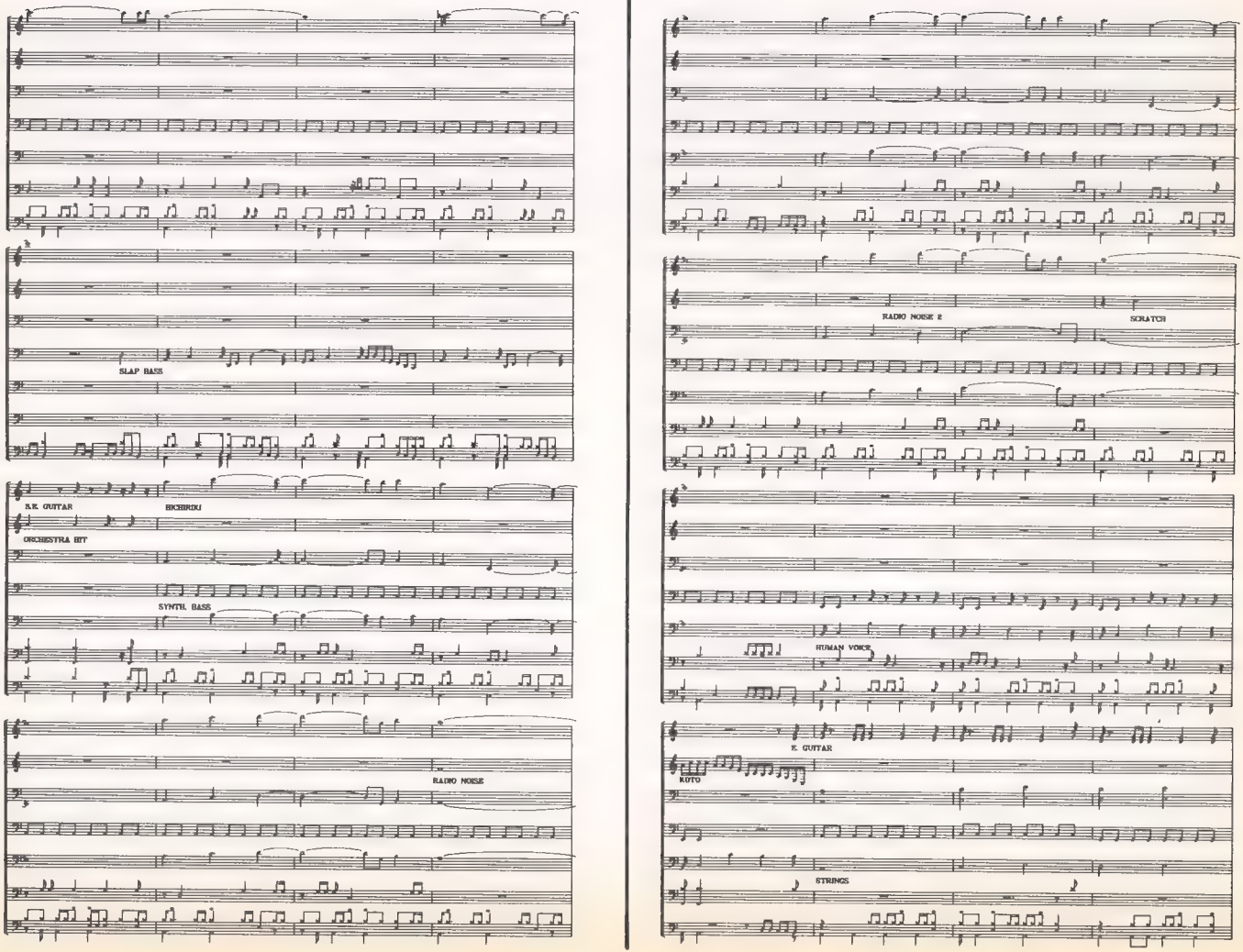
(1)龍虎2のテーマ(タイトル)

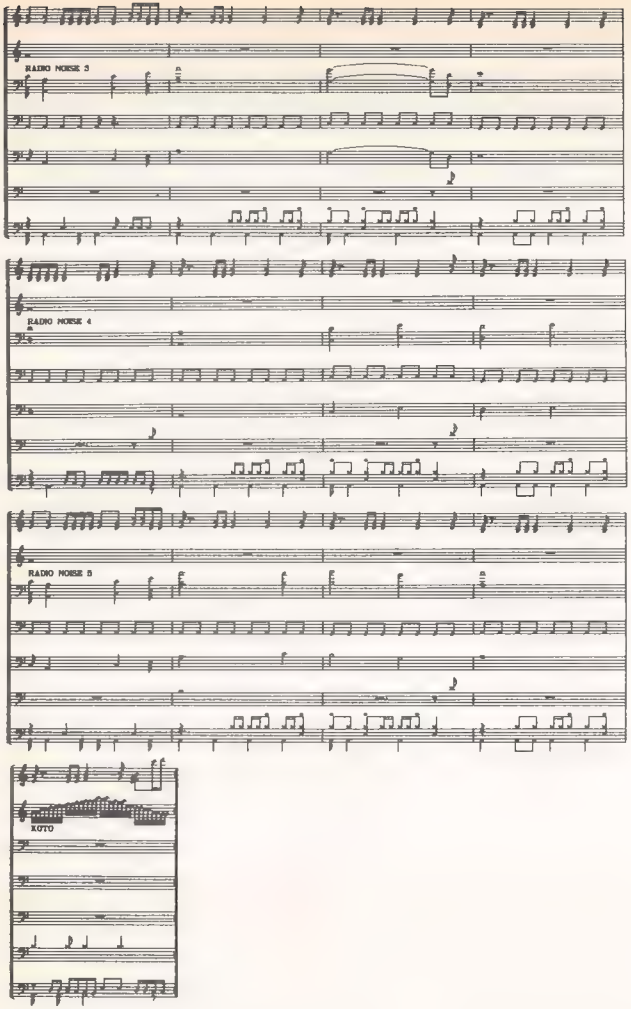




(2)この子に決めた(プレイヤー選択)

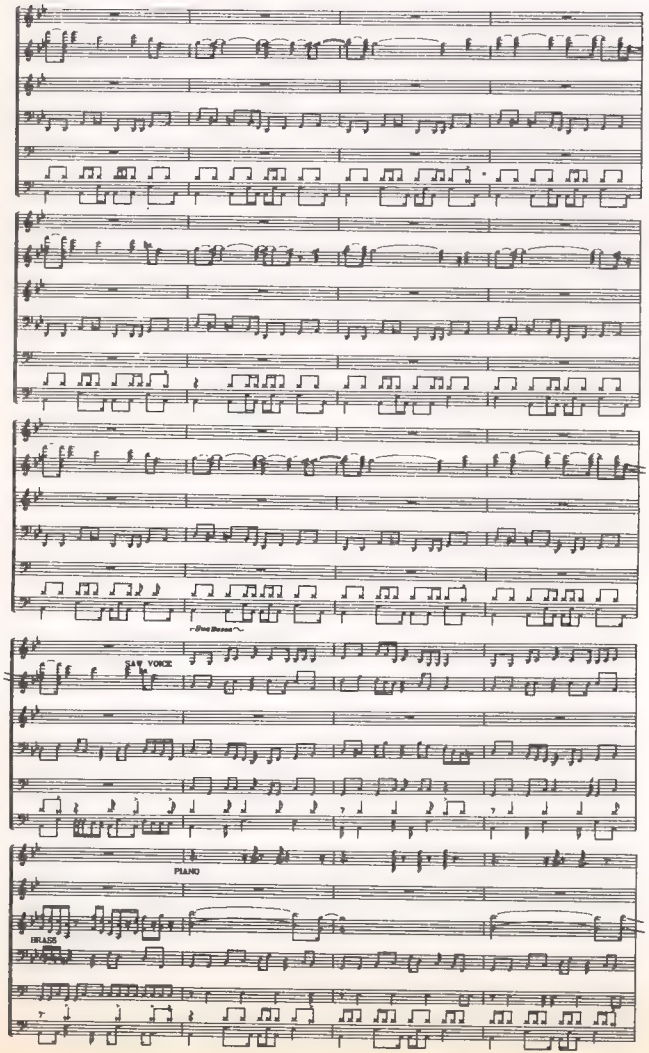
(3)馬と僕(リョウ・サカザキBGM)

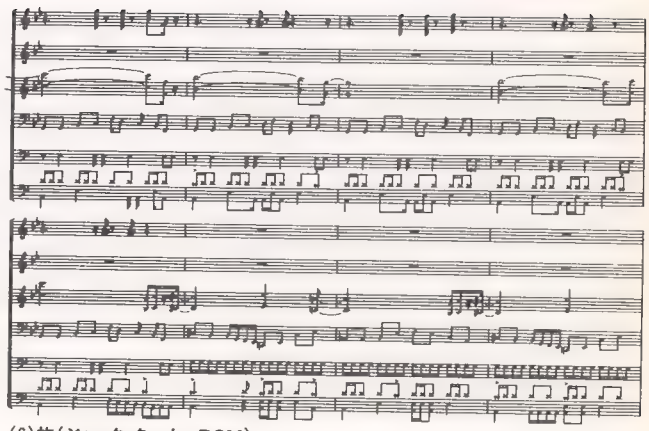

SLAP BASS
S.E. GUITAR
SHAMISEN
ORCHESTRA HIT
SYNTH. BASS
RADIO NOISE
RADIO NOISE 2
SCRATCH
HUMAN VOICE
E. GUITAR
KOTO
STRINGS



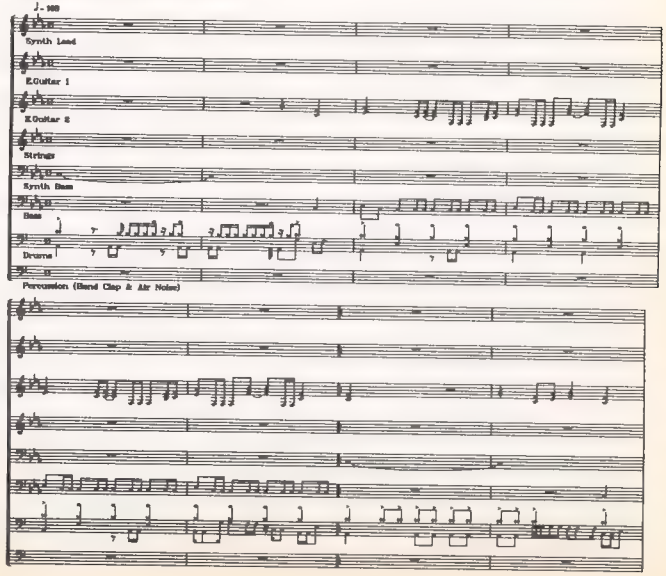
(4)フェラーリマン(ロバート・スタートデモ)

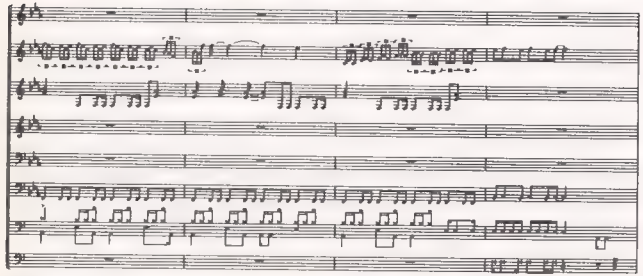
(5)SWING THE HOUSE(ロバート・ガルシアBGM)

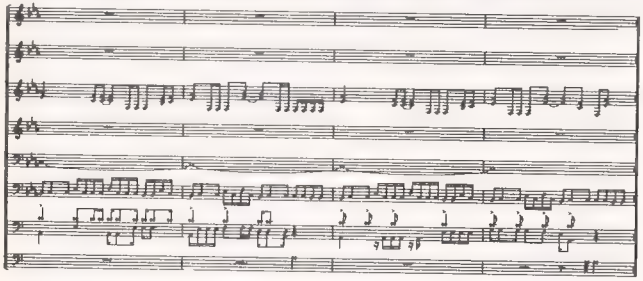




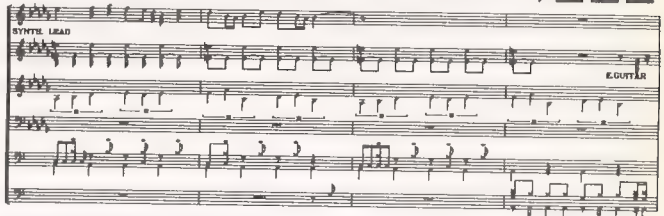
(6)族(ジャック・ターナーBGM)

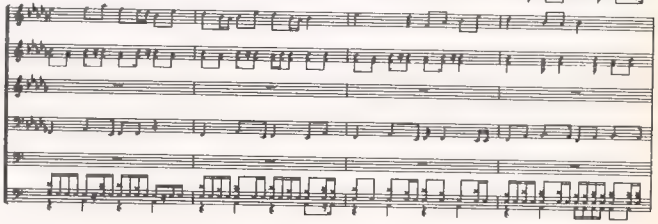


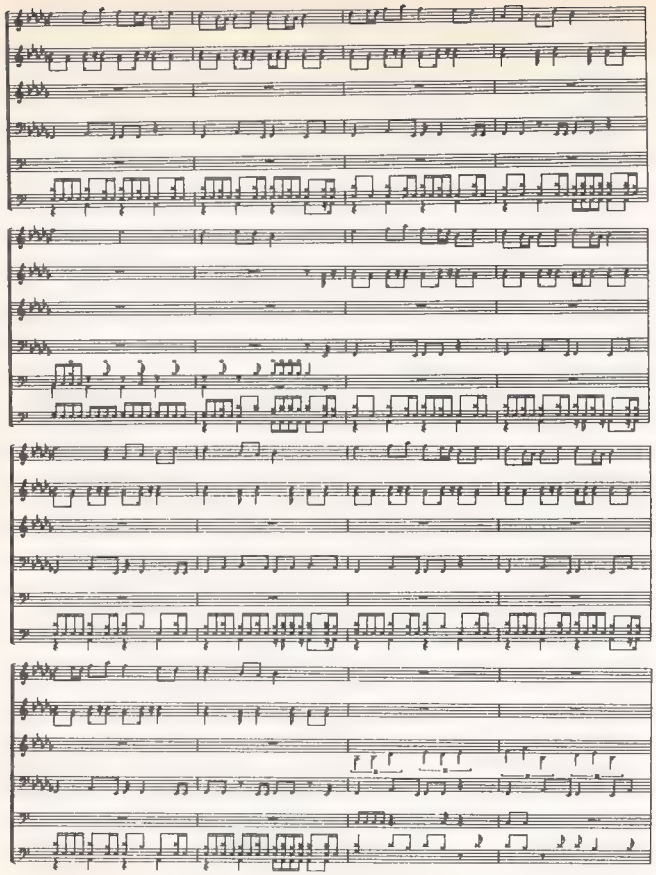




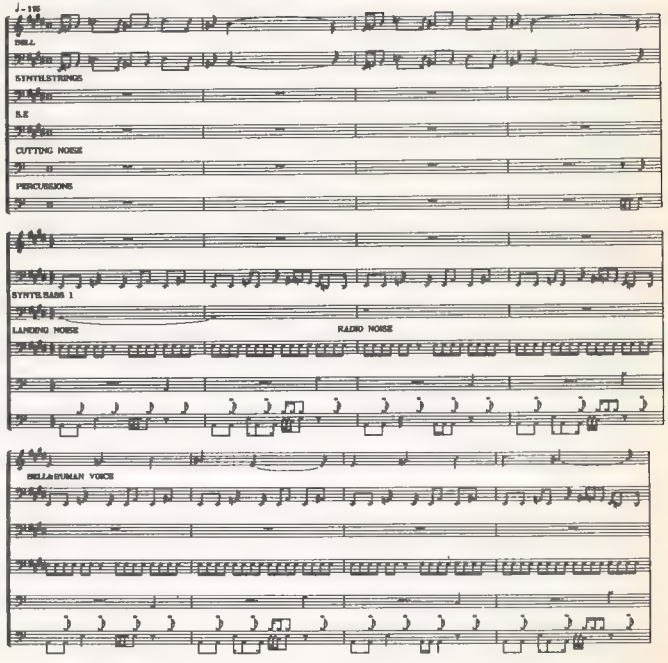
(7)中国老人-NEO ASIAN MIX-(リー・パイロンBGM)

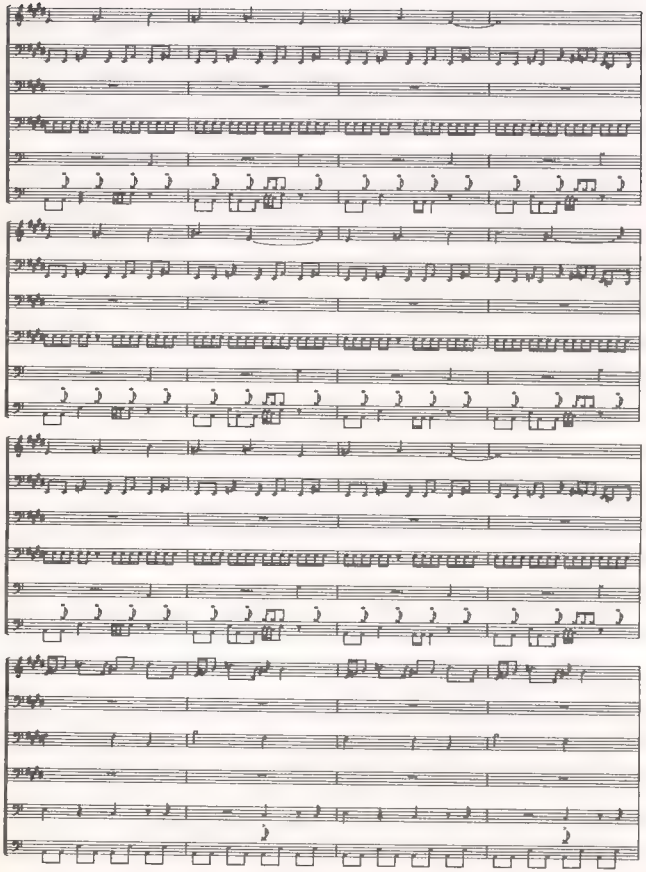


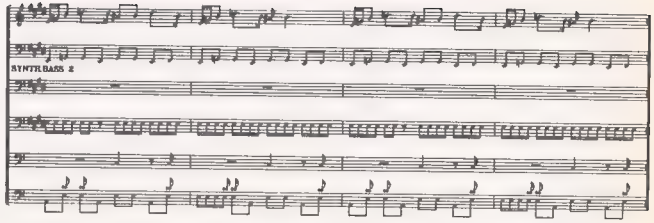




(8)かぼちゃとピエロ(キングBGM)

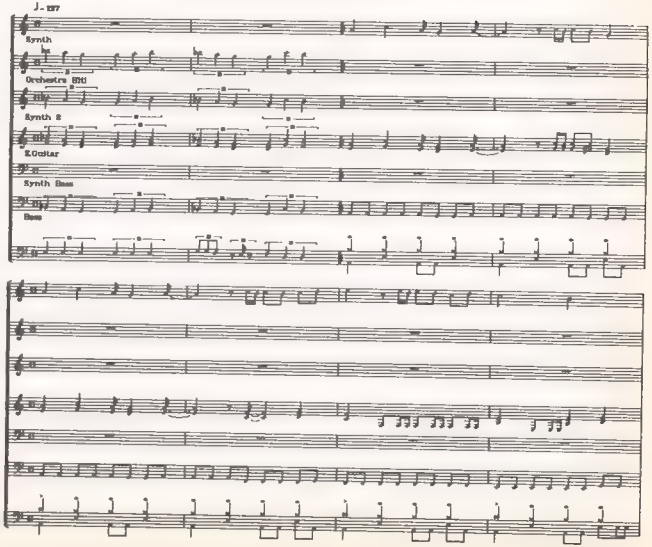


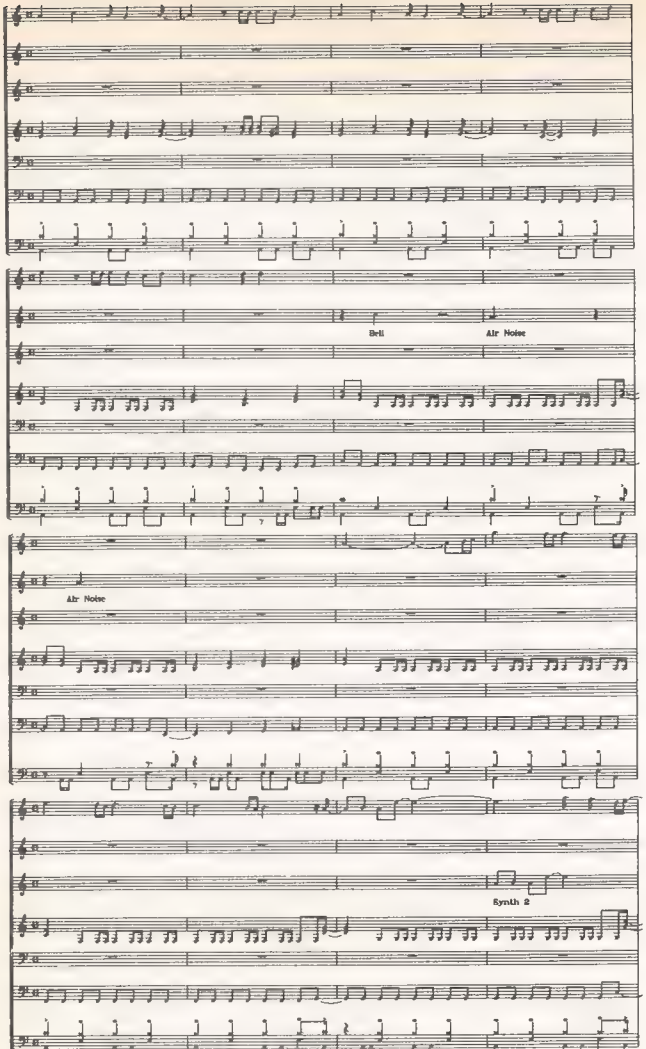


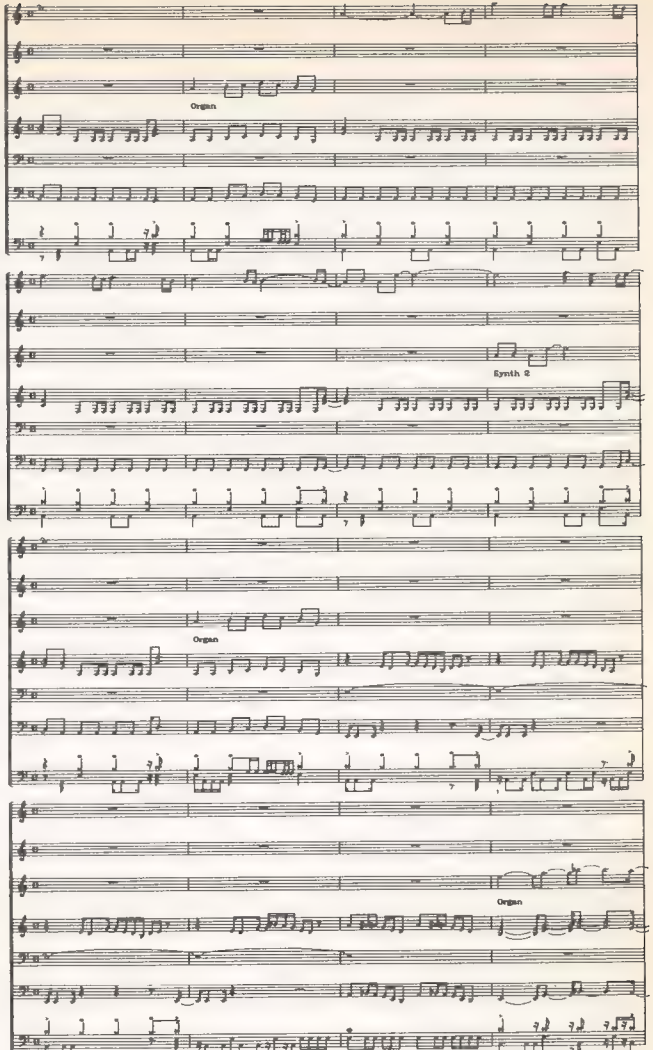


(9)栄光に向かって(ミッキー・スタートデモ)

(10)栄光への序曲(ミッキー・ロジャースBGM)




Bell
Air Noise
Air Noise
Synth 2

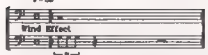

Organ
Synth 2
Organ
Organ

(11-A) BONUS GAME(BONUS M.E.)

(11-B) BONUS GAME
(BONUS SELECT)

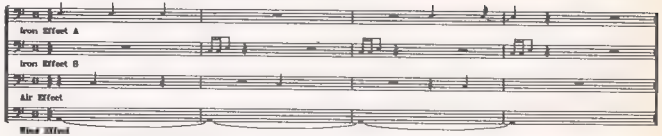
(12-A) 修得(ボーナス成功)

(12-B) 又、次の機会に
(ボーナス失敗)

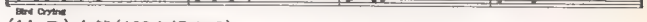


(13-A) 超必殺技伝授(古寺)

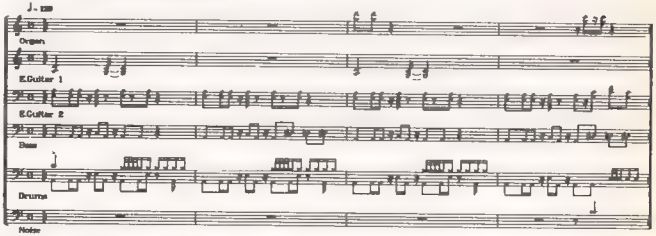
(13-B) 超必殺技伝授(古工場)



(14-A) 自然(気力充実画面)

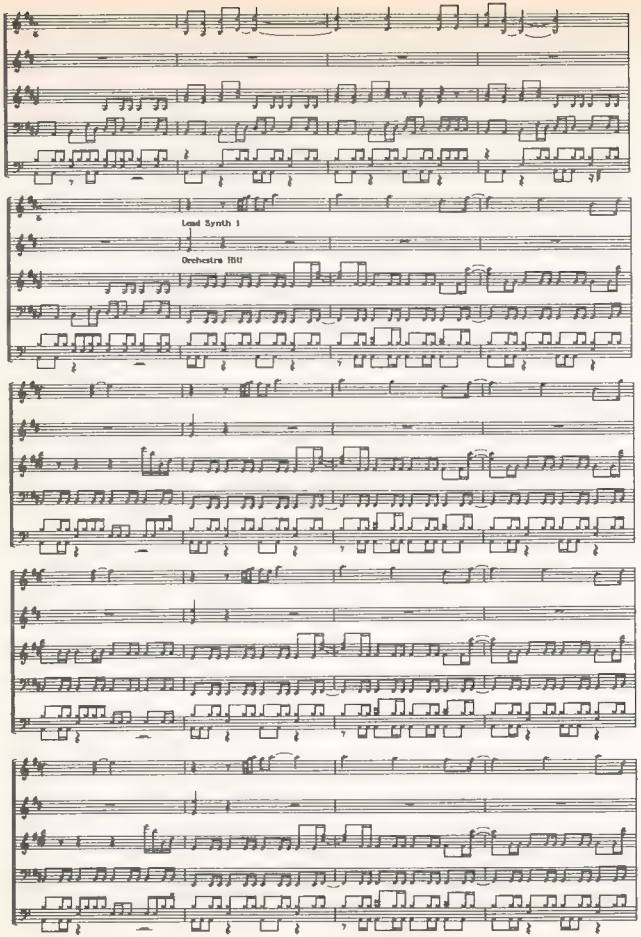


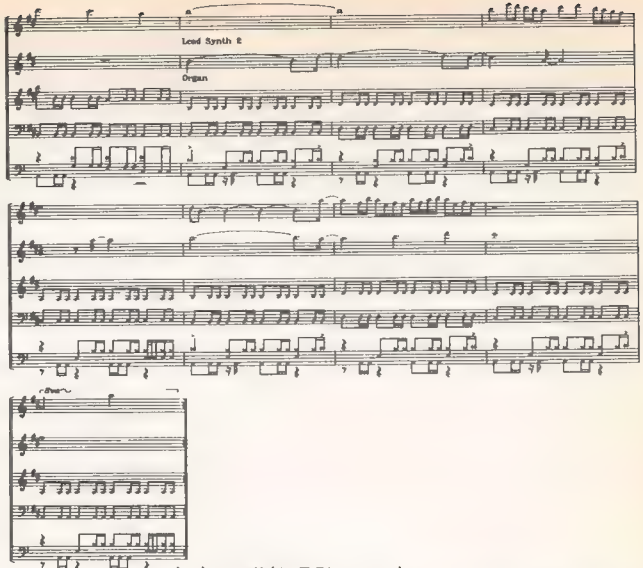
(14-B) 自然(100人組み手)



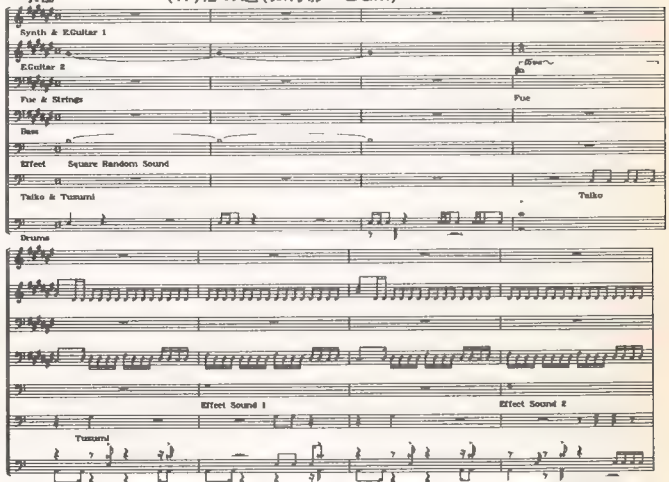
(15)NEXT STAGE(移動マップ画面)

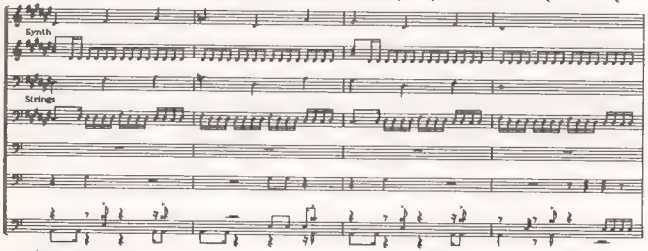
(16)ムスタングマン(ジョン・クローリーBGM)

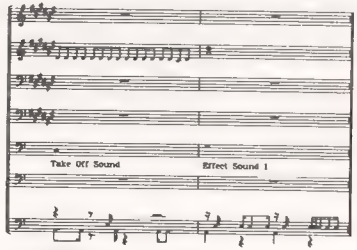




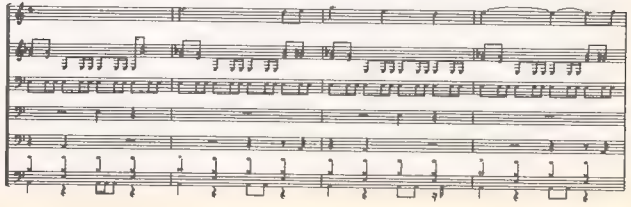
(17)忍の道(如月影二BGM)



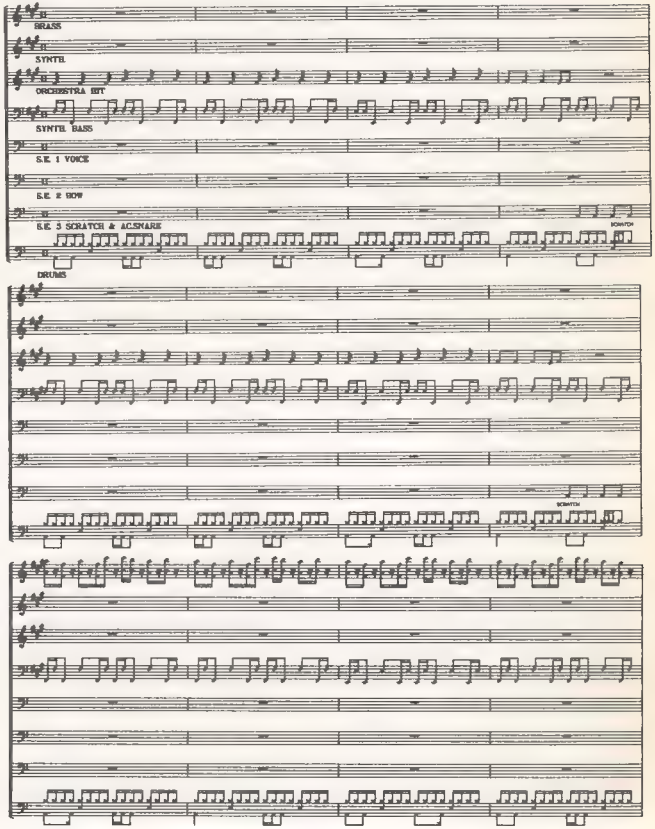


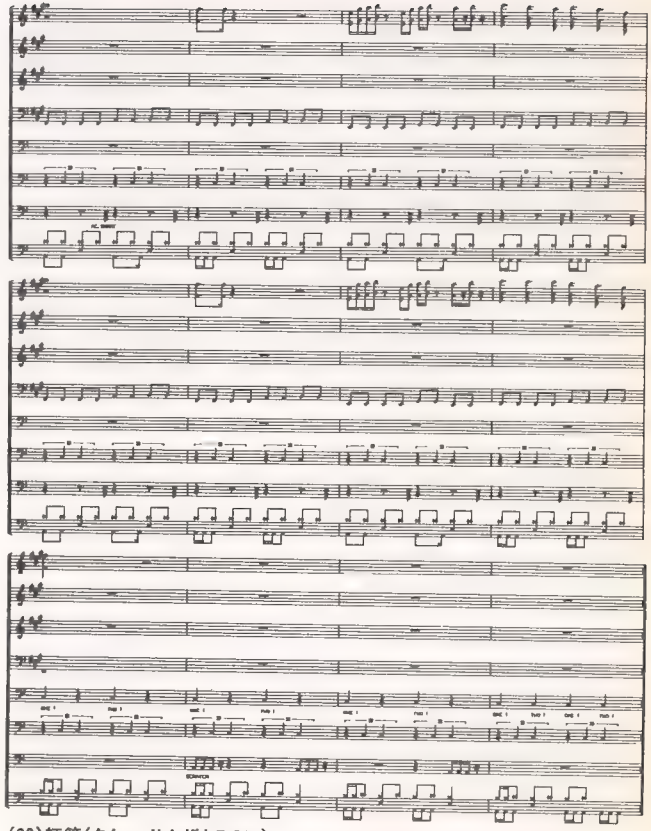


(18)霧笛(テムジンBGM)

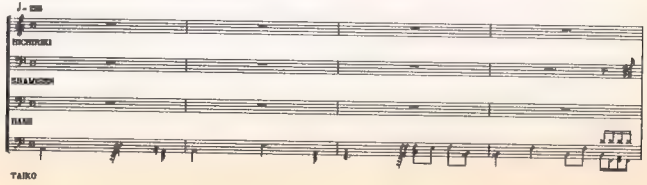


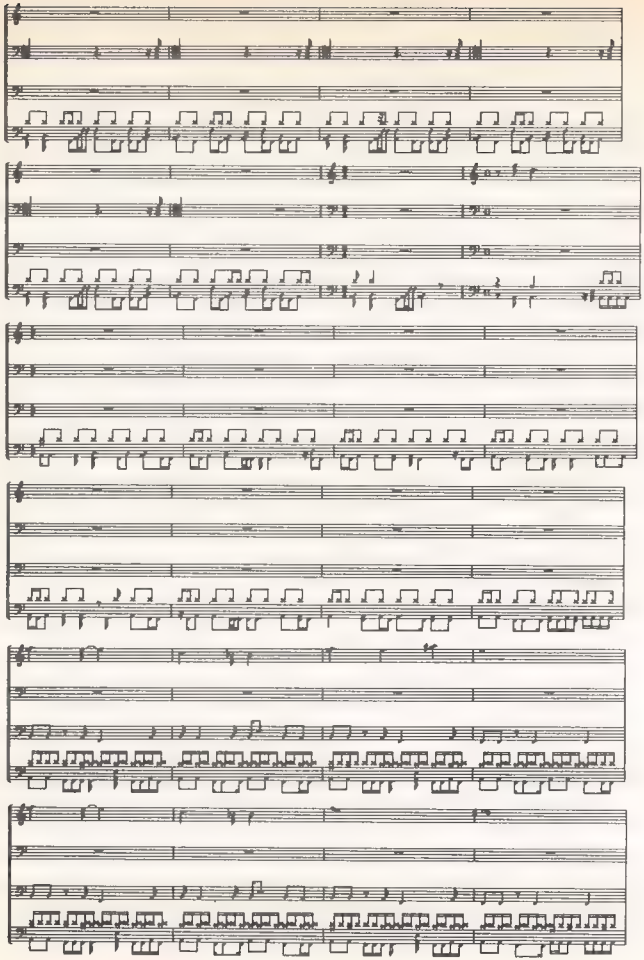
(19)ダイエット(ユリ・サカザキBGM)



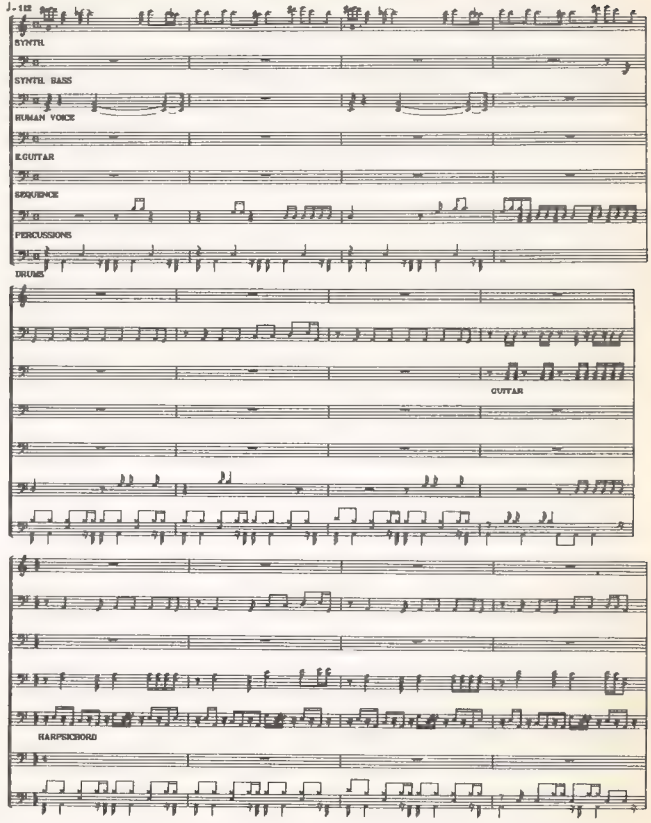


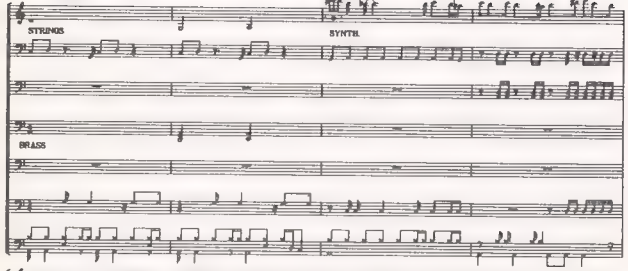
(20)師範(タクマ・サカザキBGM)

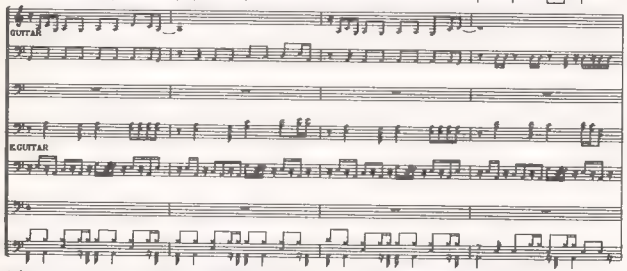


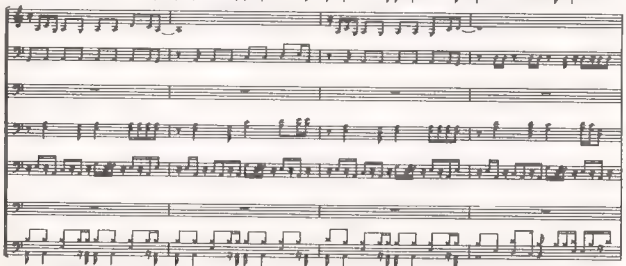


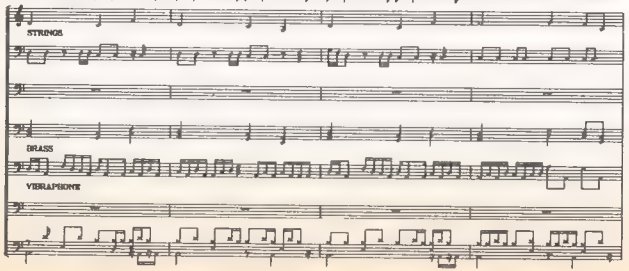
(21)BLUE MOON FACTORY-Oh Oh BIG MIX-(Mr.BIG BGM)



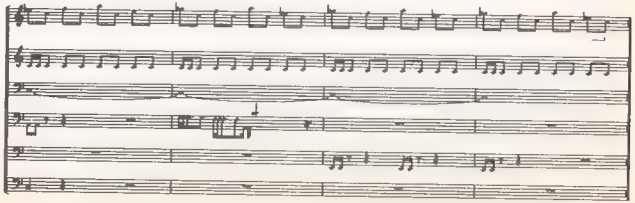




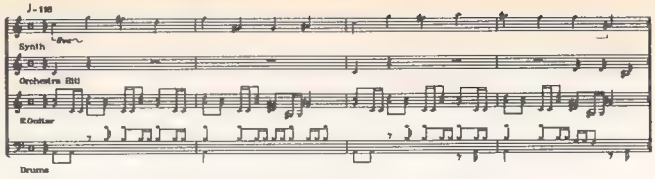




(22)コミッショナー(ギース連行デモ)

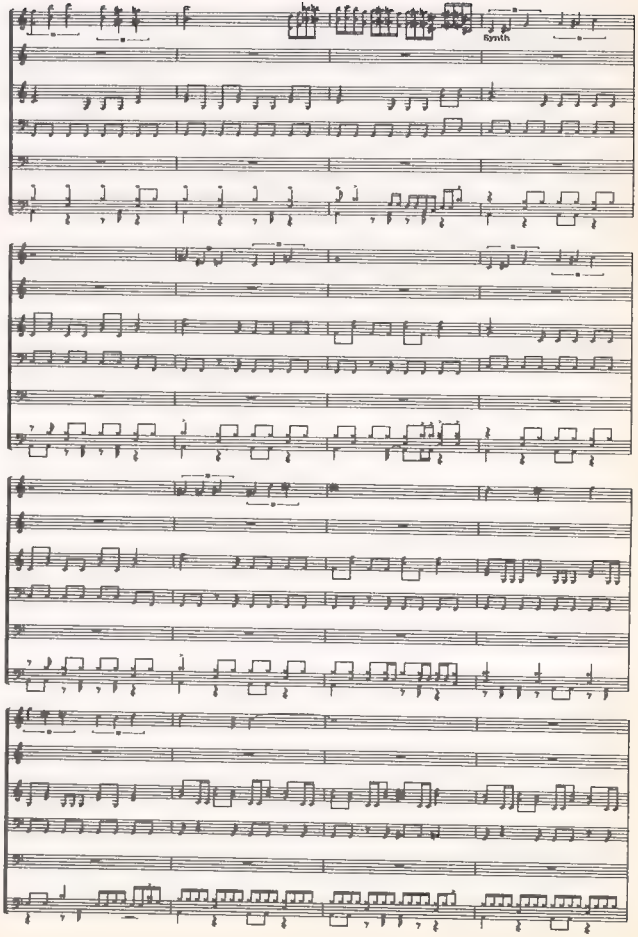


(23)ん?ギース(ギース登場デモ)



(24)ギースにキッス-CYBER EDIT-(ギース・ハワードBGM)

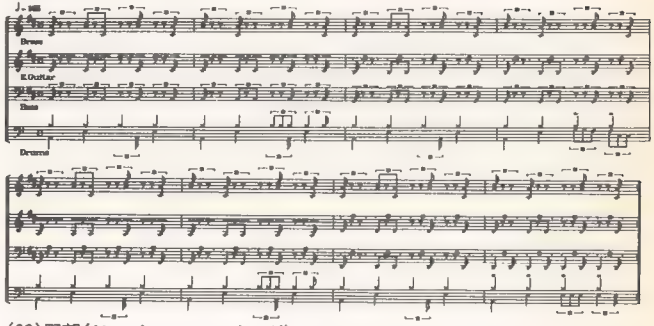
Drums


Synth

(25)餓狼に向かって(ギース逃亡デモ)

(26)餓狼で会おう(ギース・エピローグ)

(27)明るく、楽しく(リョウ、ロバート、ユリ、テムジン・エンディング)



(28)野望(ジャック、BIGエンディング)

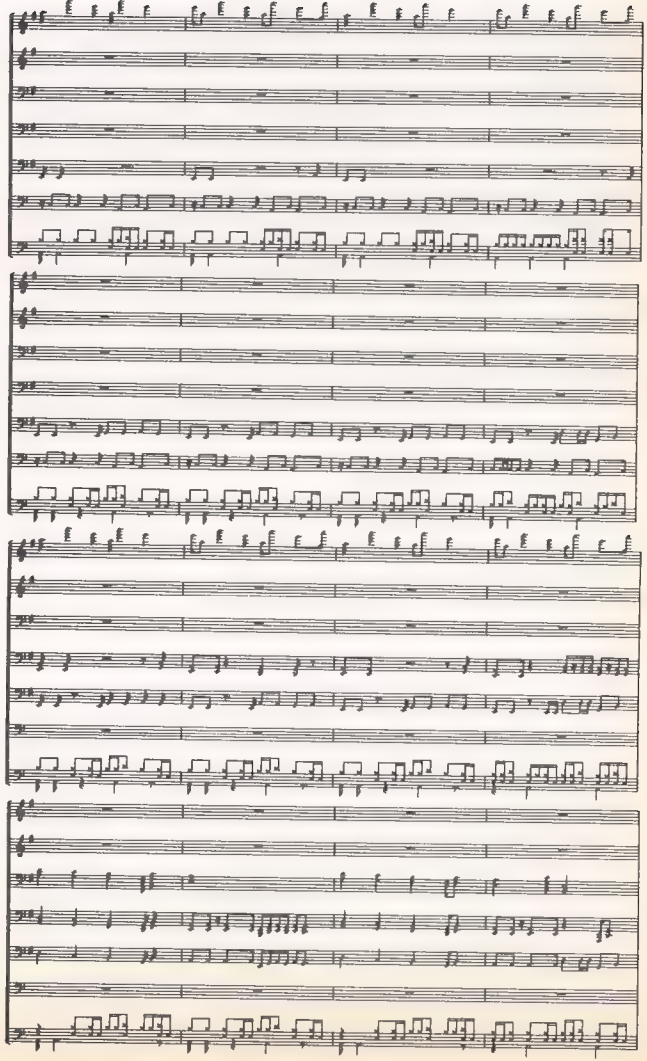
(29)新薬発見(リー・エンディング)

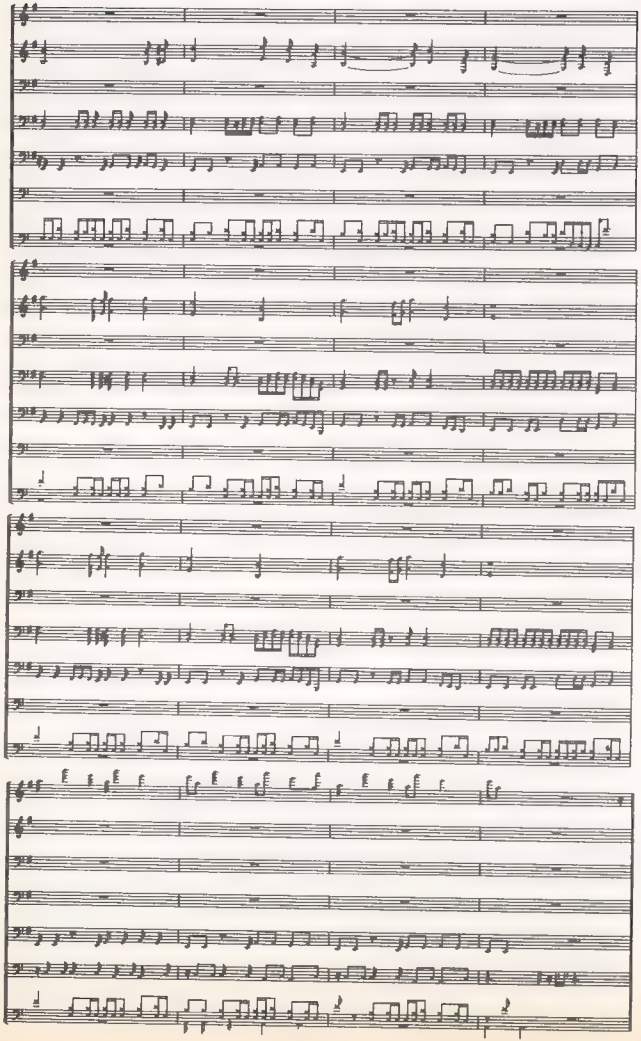
(30)新たなる…(ミッキー、ジョン・エンディング)

(31)修羅の道(如月エンディング)

(32)希望(キング、タクマ・エンディング)

(33)やたら長いんじゃ(スタッフ・ロール)





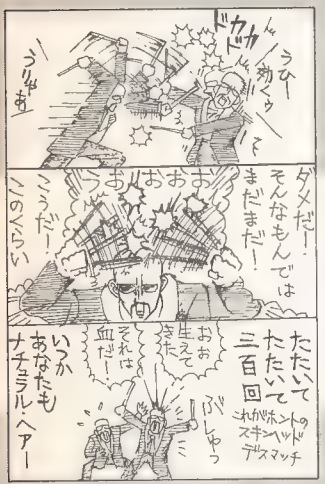
(34-A) コンティニュー

(34-B) GAME OVER

お八ガキ紹介

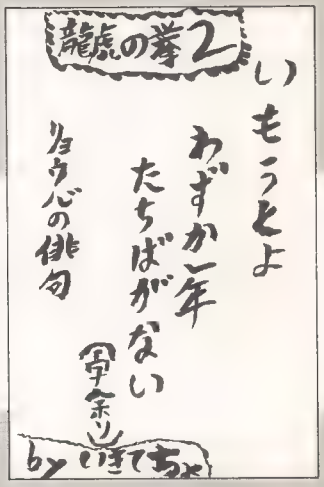
龍虎の闘技場

マイコンBASICマガジン誌上で大人気の「読者の闘技場」が，オール・アバウト・シリーズにも出張してきたぞ。題して「龍虎の闘技場」。ごらんのように，『龍虎』シリーズに関する爆笑ハガキがズラリ勢ぞろい。その中には，闘技場のご意見番である「陽の字」の作品まである。さあて，キミが選ぶ大賞ハガキはどれだ？



▲東京都板橋区・ニアンナイト

▲栃木県宇都宮市・外ロけーじゅ



▲静岡県賀茂郡・いきてちょ

▲大阪府吹田市・旧姓艶(中略)士

▲東京都調布市・陽の字

▲東京都調布市・陽の字

◀岩手県北上市・ひらりー

◀福井県福井市・影影之進

◀愛知県豊川市・バイオ平松

◀愛知県刈谷市・絵入安

◀岩手県二戸郡・のっぽさん

◀東京都板橋区・ニアンナイト

◀高知県高知市・AAB

◀高知県高知市・スマッシュ田吾作

◀愛知県豊川市・バイオ平松

Making of ゲームビデオ

5月20日，『龍虎2』の攻略ビデオがサイトロン・レーベルより発売される。このビデオの制作監修にあたったのが，本書の編集も手掛けているスタジオベントスタッフなのだ。というわけで，このビデオの解説と制作過程を紹介しよう。　（文・山中直樹）

今回のビデオは「全体を10とすると，対CPU戦が8，連続技が1，対2P戦が1」というように，とにかく対CPU戦を中心とした内容になっている。というのも，対CPU戦には対話デモのようなビジュアルが多いし，ギースとの勝負は対CPU戦じゃないとできないからだ。

しかし，いままで携わったビデオは対2P戦メインのものばかり。どういうふうに対CPU戦の攻略パターンを紹介していこうかと考えたところ……。

①基本パターンを紹介して，あとは大道芸的なパターンのみを扱う。

▲連続技コーナーも健在。スロー再生＋字幕による解説もあるのだ▶対2P戦には超&隠し必殺技や珍現象も収録されている

②どのキャラも，すべての相手に対する攻略パターンを入れる。

と，二つのパターンが残った。どちらかと言えば，①のほうが間延びせず，スッキリした構成になるのだが，どうせなら「誰もやらないものを」という意向で②を採用した。

また，ビデオのナレーションだが，今回もゲームのボイス（音声）を担当した声優たちが参加。対話デモなどでセリフをしゃべりあうのだ。ただし，一部のキャラは海外の声優が受け持っていた関係で，このビデオでは代役をお願いして収録している。そのリストも掲載しておこう（カッコ内が代役として担当）。

▶『龍虎2』のゲーム&ビデオに参加した声優さんたち（収録スタジオにて撮影）

龍虎の拳2
■ポニーキャニオン
■4,800円　■5月20日発売

さらに，ナレーションの脚本は，サイトロン・レーベルのテレフォン・インフォメーションなどで活躍中のきむやんENDさんにおまかせした。今回の作業は本書と同時進行していたので，この分担は，まさに地獄に仏。

――まあ，発売がまだなので，詳しい解説はひかえておくが，本書とはちがった攻略パターンや，スタッフ・ロール（ゲームのほう）の「ちょっとだけロング・バージョン」に，テレビCMの60秒バージョンが2種類と……。つづきは買って確認してくれ。

出演者&担当キャラ一覧

臼井雅基　……リョウ，ジョン，（ジャック，ビッグ）
稲毛一弘　……ロバート，リー，（ミッキー）
津田栄治　……タクマ，（ギース）
島よしのり……影二，テムジン
生駒治美　……キング
堀江かおり……ユリ　　※敬称略

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol. 9

マイコンソフト

地球誕生以来45億年、　この気の遠くなるような

年月の流れの中でさまざまな支配者が君臨してきた。

そして今、また新たな支配者争いが始まる……

激動の乱世に終止符をうて!

アルゴスの戦士

「獣が大地を覆いしとき、アルゴスの地より戦士蘇りて、これを救わん」

プレイヤーは伝説のアルゴスの戦士を操作して、怪物に覆われた世界を救うべく闘い続けなくてはなりません。攻撃は、ジャンプと武器攻撃で、闘神インドラの箱を取ることによってパワーアップします。

美しいグラフィックや、多くの隠されたボーナスなど、ゲームセンター版そのままに完全再現しました。アルゴスの戦士は1986年テクモ株式会社の作品です。伝説の戦士よ、魔の牙城を打ち崩せ！

© TECMO,LTD.1986

X68000/X68030

5インチ・2HD1枚
本体メモリ2MB以上必要

標準価格 5,300円(税別)

4月28日発売

発売元：電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03-3445-6201(ダイヤルイン)
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3－2－4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)　札幌支局 011-641-5591　関東総局 0273-26-3206　名古屋支局 052-261-4541　神戸支局 078-391-5885　下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表)　仙台支局 022-227-7211　松本支局 0263-36-2266　金沢支局 0762-63-8661　広島支局 082-228-5581　熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表)　新潟支局 025-245-2526　静岡支局 054-254-6405　京都支局 075-221-8021　高松支局 0878-61-3111　鹿児島支局 0992-26-3630

The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
新製品

劇場版「餓狼伝説」
全国松竹洋画系にて夏休みロードショー。
前売券、好評発売中!!

いつか、あいつと闘う時がくる。

りゅうこのけん2
©SNK 1994

龍虎の拳2™

スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、好評発売中!!
ネオジオ専用ロムカセット(178メガ)　希望小売価格 29,800円(税別)

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110 ※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。

定価1,380円(本体1,340円) 雑誌18362-05　T1018362051386